POWER PLAY

DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–

www.powerplay.de

9/99 DAS PC-SPIELE-MAGAZIN







Hidden & Dangerous

Space Special

Star Wars:

- X-Wing Alliance
- Episode I
- Racer

X - Beyond the Frontier



Might & Magic 7

Lost in Space:

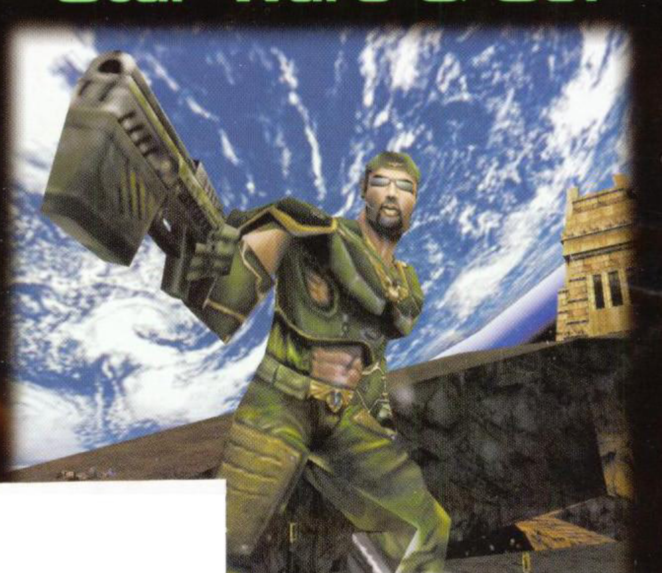
29 Seiten Star Wars & Co.

Noch mehr DEMOS

- Fighting Steel
- Outcast
- Warhammer 40.000
- Sinister Unleashed
- Drakan
- Dead Reckoning
- Honda Superbikes 2000

Updates von
Alie
X-W

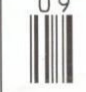
+ wi



l Tournament



Age of Empires 2

Listen to the Music: 9 Soundsysteme im Test





SPÜRE DEN SPEED












WWW.THQ.DE · WWW.LUCASARTS.COM · WWW.STARWARS.COM

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111








EBENFALLS ERHÄLTLICH FÜR NINTENDO 64

POWER PLAYer

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



www.powerplay.de

Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE99

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Redaktion *intern*

Die Zukunft hat begonnen

Diese Überschrift meinen wir weder abstrakt noch poetisch. Sie hat einen ganz prosaischen, handfesten Hintergrund: Ab sofort gehört die Power Play zum **Future Verlag** – und wird Euch damit zukünftig noch mehr bieten können. Schließlich sind wir jetzt ein Teil des Future Network, das mit über 100 Magazinen und zahlreichen Internet-Angeboten an den wichtigsten Brennpunkten der Spiele-Industrie vertreten ist – in England, USA, Frankreich und Italien sogar als Marktführer. Und auch in Deutschland wollen wir zu den Besten gehören. Deshalb wird sich Eure Power Play im Laufe der nächsten Monate wieder auf alte Stärken besinnen und neue Themenfelder erschließen können. Unser schlummerndes Web-Angebot wird selbstverständlich reaktiviert und manche Rubrik wieder verstärkt. Das geht natürlich nicht von heute auf morgen.



Volle Bandbreite: Das Thema „Spielen am Computer" wird von der marktführenden Future Group in allen Aspekten beleuchtet

Übrigens können wir für die anstehende Expansion noch gute Leute gebrauchen. Wer also auf seine Freizeit verzichten möchte, um seine Schreib- und Recherchekünste intensiv zu pflegen, sollte sich mit den üblichen Unterlagen (plus 2 Probeartikel) bei uns bewerben.
Apropros: Wir suchen für unser bundesweit agierendes Serviceteam noch weitere Fachleute. Wer sich also zutraut, Ratsuchende telefonisch zu den Themen Spiele (Tips&Tricks-Hotline) oder PC-Hardware (Technik-Hotline) beraten zu können, bewirbt sich direkt bei Markus Semm, Telefon (030) 32 60 92 81. Dieser Job läßt sich auch nebenberuflich und von zu Hause aus (Rufumleitung) betreiben.
Nun aber viel Spaß mit dieser Ausgabe, die Euch mit einem **Weltraum-Special – 29 Seiten im Heft** – und einem spacigen Sonderteil auf der Heft-CD-ROM – abfliegen läßt...

Guten Flug wünscht

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Schönwetterkapitäne

Ist es Euch auch schon aufgefallen? Politiker und Wirtschaftsbosse sind weltfremd und praxisfern. Alle Autohersteller zum Beispiel verdienen sich dumm und dusselig an Cabrios und Roadstern – nur nicht VW. Herr Piech hat´s nicht gemerkt.
Oder jeder stöhnt über die Sommerstaus – nur Mister Trittin will 60er-Tempolimits bei Ozonalarm – damit die Autos im Stau noch mehr Schadstoffe rausblasen. Und in allen Industrieländern machen die Spielehersteller richtig Kasse mit ihren Actionspielen, ohne gesellschaftlich unterzugehen. Nur in Deutschland denken die Jugendschützer darüber nach, neben der Indizierung noch eine FSK-Zensur wie bei den Filmen einzuführen. Dadurch gehen definitiv Millionenumsätze und Arbeitsplätze verloren. Aber das fällt ja kaum noch auf, wo doch die großen Konzerne aufgrund von Restrukturierung oder Fusionen die Jobs gleich 10K-weise ausmerzen – fast wie die Actionspieler ihre Monsterhorden...



Was lernen wir daraus? Wenn alles prächtig läuft, dann können unsere Polit- und Wirtschaftslenker den Laden einigermaßen verwalten. Sobald aber Schwierigkeiten auftreten – zum Beispiel ein paar Spieletitel floppen, die Entwicklung sich verzögert oder eben eine Indizierung dazwischenkommt – dann sind sie mit ihrem Latein am Ende und trudeln im blinden Aktionismus auf Pleite oder Firmenübernahme zu. Für solche Spezialisten gibt es in Norddeutschland die passende Bezeichnung: Schönwetterkapitäne. Und sobald ein Sturm aufzieht, wissen sie nicht, wie sie richtig handeln sollen. Was tun sie? Sie gehen unter. So verlor der deutsche Distributor Bomico seine Eigenständigkeit, hiesige Spielehersteller wie Sunflowers, Topware oder Bluebyte stecken in der Krise, BMG Interactive gab ganz auf und deutsche US-Dependancen wie Psygnosis oder Interactive Magic haben ihre Pforten geschlossen. Von den vielen Standort- und Jobverlusten aufgrund von Firmenübernahmen ganz zu schweigen. Und das in einer Wachstumsbranche (kopfschüttel). Na dann, Leinen los und volle Fahrt...
Ahoi!

Euer Ralf

INHALT


SPECIAL

STERNEN LEUCHTEN

Ein Streifzug durch die aufregendsten Winkel des PC-Spiele-Universums

TITELTHEMA

SPECIAL

Might and Magic VII 72

PIPELINE


SPECIAL

Star Wars

Von Jedi-Rittern und Todessternen

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

TEST











SUPPORT



ONLINE

HARDWARE

SERVICE



Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen“ Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C“ installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3D-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden“ ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Space Special

Star Wars X-Wing Alliance
Star Wars: Episode 1
Star Wars Racer
X-Beyond the Frontier

Weitere Demos:

Fighting Steel
Dead Reckoning
Outcast
Sinister Unleashed
Warhammer 40.000: Rites of War
Drakan: Order of the Flame
Castrol Honda Superbikes 2000

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- **Alpha Centauri** – **Upd. 4.0 (us und dt.)**
- **Alien vs. Predator** – **Upd.h (us)**
- **Civilization: Call to Power** – **Upd. 1.1 (dt)**
- **Fighting Steel** – **Upd. 1.2 (us)**
- **Grand Prix Legends** – **Upd. 1.2.0.3 (dt)**
- **Imperialismus** – **Upd. 1.03 (us)**
- **Outcast** – **Install-Patch**
- **Outcast** – **Upd. 2.0**
- **Mechwarrior 3** – **Patch**
- **Railroad Tycoon 2** – **2nd Century Upd. 1.35**
- **Siedler 3** – **Upd. 1.38**
- **X – Beyond the Frontier** – **Upd. 1.1**
- **Star Wars X-Wing Alliance** – **Upd. 2.2**



Fighting Steel
Die ernsthafte Seeschlachtsim für Bildschirmadmiräle zum Antesten.
CPU: P166, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, bzw 3D, CD-ROM 4x



Drakan
Endlich mal eine gutaussehende Bildschirmheldin, noch dazu mit Schwerter- und Drachenaction
CPU: P200 MHZ, RAM: 64 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 12x



Sinister Unleashed
Die Wiedergeburt eines alten Arcade-Klassikers. Ihr ballert Euch durchs All, sammelt Power-Ups ein und bezwingt am Ende eines Levels den bösen Sinistar.
CPU: P233, RAM: 32 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 4x



Warhammer 40.000
Die Eldar auf der Suche nach den Artefakten ihrer Vergangenheit - mit der Engine von Panzer General 3D...
CPU: P166, RAM: 64 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x

AUSSERDEM DEMOS VON:

- Dead Reckoning (Ballerei mit Descent-Flair)
- Outcast (cooles Voxel-Adventure)
- Castrol Honda Superbike 2000 (heiße Motarradreifen)

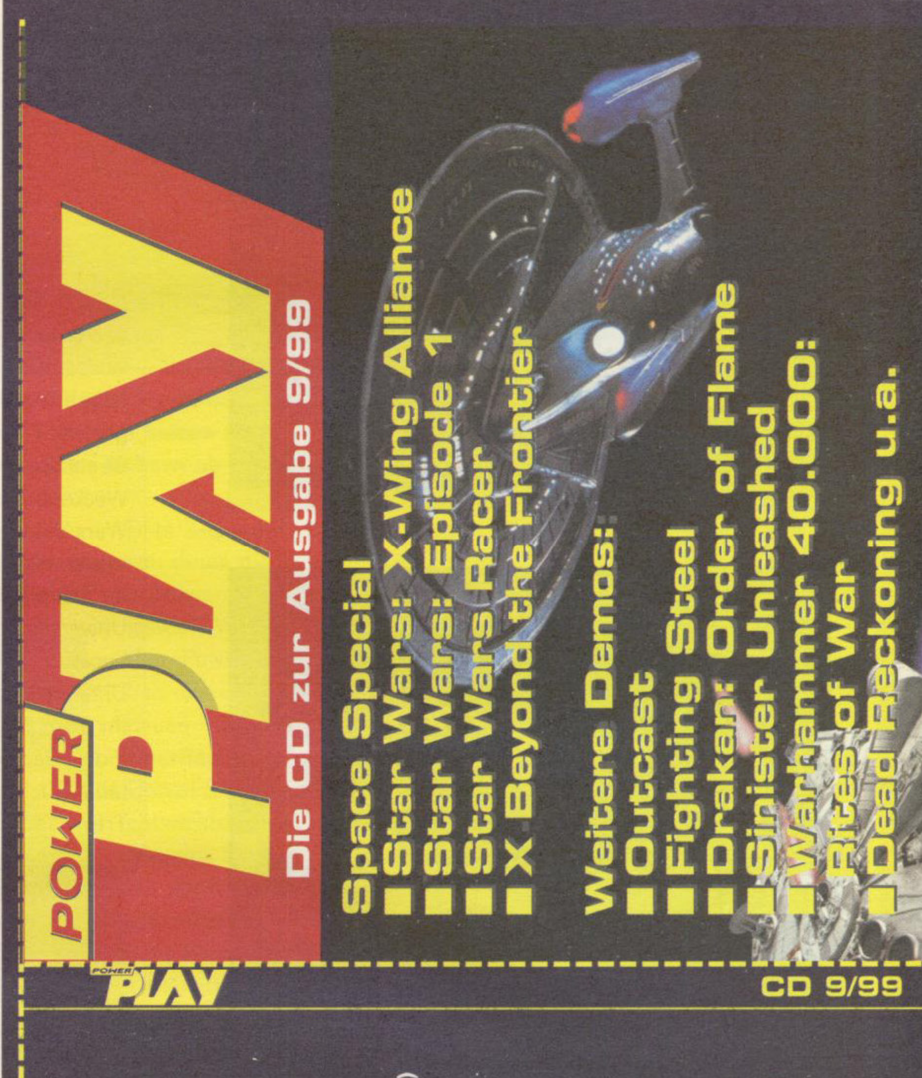
ONLINE

- T-Online-Zugangssoftware 1.2D

TOOLS

- DirectPlay 6.1 a – Systemtreibee
- DirectX 6.1 – Systemtreiber
- Internet-Explorer 5.0
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Glide 2.48 – Treiber für Voodoo1
- Glide 3.03 – Treiber für Voodoo 2
- Glide 2.60 – Treiber für Voodoo 3
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander –Shareware
- Active Movie

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



[demos]

Space Special
Star Wars X-Wing Alliance
Star Wars: Episode 1
Star Wars Racer
X-Beyond the Frontier
Weitere Demos:
Fighting Steel
Dead Reckoning
Outcast
Sinister Unleashed
Warhammer 40.000: Rites of War
Drakan: Order of the Flame
Castrol Honda Superbikes 2000

[tools]

- DirectPlay 6.1 a - Systemtreibee
- DirectX 6.1 - Systemtreiber
- Internet-Explorer 5.0
- Hex Workshop 32 - Hex-Editor
- Glide 2.48 - Treiber für Voodoo1
- Glide 3.03 - Treiber für Voodoo 2
- Glide 2.60 - Treiber für Voodoo 3
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander -Shareware
- Active Movie

[Updates]

- Alpha Centauri- Upd. 4.0 (us und dt.)
- Alien vs. Predator - Upd.h (us)
- Civilization: Call to Power - Upd. 1.1 (dt)
- Fifghting Steel - Upd. 1.2 (us)
- Grand Prix Legends - Upd. 1.2.0.3 (dt)
- Imperialismus - Upd. 1.03 (us)
- Outcast - Install-Patch
- Outcast - Upd. 2.0
- Mechwarrior 3 - Patch
- Railroad Tycoon 2
- 2nd Century -Upd. 1.35
- Siedler 3 - Upd. 1.38
- X Beyond the Frontier - Upd. 1.1
- Star Wars X-Wing Alliance - Upd. 2.2

[videos]

- Phönix
- Wet Attack Party



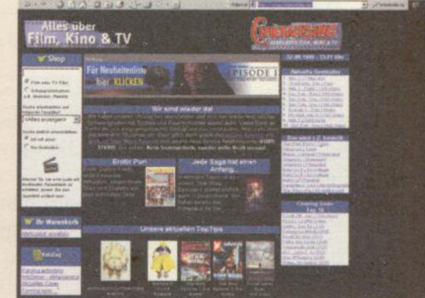






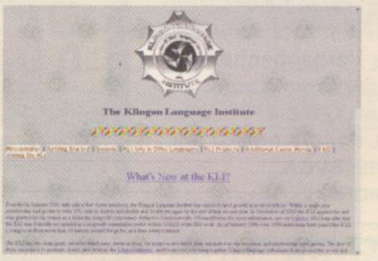
Star Wars und Star Trek im WWW

Neben den beiden offiziellen Sites **www.startrek.com** und **www.starwars.com** gibt es unzählige Informations- und Einkaufsquellen im Internet. Eine kleine Auswahl interessanter Angebote haben wir für Euch zusammengestellt.



Sucht Ihr einen futuristischen Wecker im Enterprise-Look, Star-Wars-Videos im Originalton? Bei **www.cinemabilia.de** findet Ihr fast alles – nicht nur um die Universen von Roddenberry und Lucas.

Unter **startrek.www.de** gelangt Ihr zum deutschen Star-Trek-Index, der nicht nur ungezählte Links, sondern auch eine komfortable Suchmaschine für Euch bereithält. Den wohl größten Star-Trek-Fanclub, den Star Trek Central Europe, findet Ihr unter **www.stce.de.**



Trekker mit Interesse an der klingonischen Sprache werden bei dem "Klingon Language Institute", unter **www.kli.org/KLIhome.html** fündig.

Star-Wars-Fans können sich, nachdem Episode I bereits in den Kinos läuft, unter **www.episode2.net** über das nächste Kapitel informieren und selbst kräftig über den Inhalt mitspekulieren. Die Site **www.theforce.net** bietet Infos und News rund um die weit, weit entferne Galaxis.



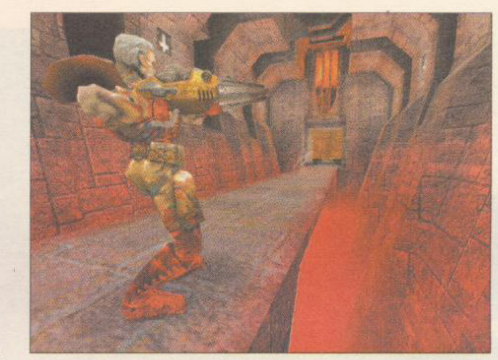
Informationen über ILM (Industrial Light & Magic), LucasArts und die Skywalker-Ranch aus der Sicht eines Fans bietet **george.lucas.net.** Unter **www.starwars-universe.de** und **www.starwars.pure-space.de** findet Ihr zwei gute deutschsprachige Seiten rund um den Krieg der Sterne.

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

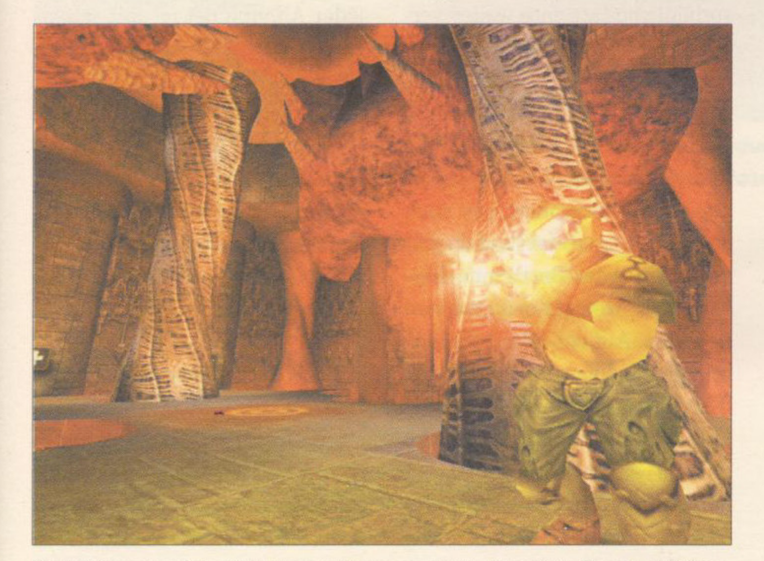
Activate 99

Quake3: Arena



Detaillierte Modelle und hochauflösende Texturen halten schon einmal vom stupiden Ballern ab

Neues vom erwarteten Shooter-Großereignis gab es ebenfalls zu sehen. Die Edel-Splatter-Schmiede id-Software zeigte neue Level, erstaunlich detaillierte Spielermodelle (mit Skelettanimation) und erstmals auch Bots, die zu Trainingszwecken und zum Auffüllen der Gegnerreihen zur Verfügung stehen. Diese virtuellen Antagonisten verfügen aber nicht nur über eine anerkennenswerte Künstliche Intelligenz, sondern dienen darüber hinaus (und das ist neu!) als Fremdenführer für den unerfahrenen Nachwuchsschützen.
Beim Betreten eines neuen Levels wird es in der Endversion möglich sein, herumstehende Bots anzuquatschen und sich von ihnen die Geheimnisse des unbekannten Terrains zeigen zu lassen – Waffen, Rüstung, Munition, Power-Ups. Und die wirklich einzigartige Fähigkeit der neuen id-Engine, gekrümmte Oberflächen darzustellen, läßt Unreal & Co. trotz deren Weiterentwicklung nach wie vor blaß aussehn. Somit dürfte das nächste Evangelium für Shooterspezialisten auch ohne eigentliche Soloplayer-Kampagne für Faszination sorgen. *fe*

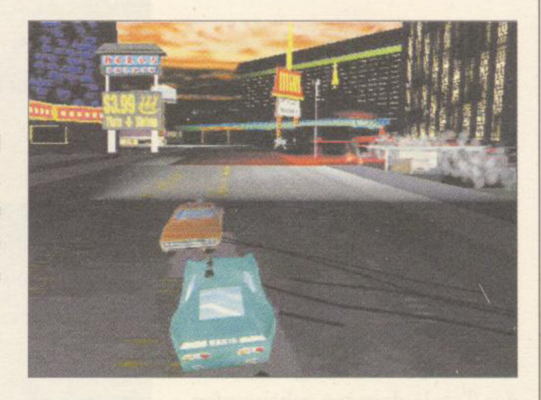


Gekrümmte Oberflächen sind gar kein Ausdruck. Da hätte der alte Dali seine Freude dran...

Quake 3
Genre
Action
Hersteller
id/Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

Activate 99

Interstate 82



On the Road in Las Vegas, in einem Parallel-universum

Actionracing mit einer dicken Betonung auf Action brachte das gefeierte Interstate 76, untermalt und illustriert von kultigen 70er Sounds und den passenden Klamotten. Die von der Fangemeinde langerwartete Fortsetzung steht nun kurz vor der Vollendung. An das veränderte Szenario gemahnen nicht nur die 80er-typischen Klamotten der aus dem ersten Teil bekannten Protagonisten, sondern auch der Soundtrack, der aufs erste Hinhören an Miami Vice erinnert (soll's ja auch) und zudem aus wirklich berufener Feder stammt. Eine der prägendsten New-Wave-Bands, die Rede ist von den Futurockern DEVO, konnten für die korrekte Beschallung des Games gewonnen werden. Dank vereinfachter Bestückung der Fahrzeuge, durchgeknallter neuer Waffen (ich sage nur: Schweißgeruchskanone), individueller Farbgestaltung und hardwarebeschleunigter Grafik dürfte Interstate in Solo- und Multimodus alte Freunde begeistern und neue hinzugewinnen. *fe*

Interstate 82
Genre
Action
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Ende 99



Activate 99

Battlezone 2



Auf Alienplaneten in den Hintern gebissen werden, ein grausiges Schicksal!



Bunt und fremdartig, so mögen wir das



Zu Fuß durch die Eiswüste – wenn das mal gutgeht

Auf ihrer diesjährigen Hausmesse Activate 99 stellte Activision eine Palette zukünftiger Erfolgstitel vor, die in den nächsten 12 Monaten für Furore sorgen sollen. Am augenfälligsten präsentierte sich dabei die 3D-Actionstrategie Battlezone 2. Schon der Vorgänger sorgte für frischen Wind im Strategiegenre, kein anderes Spiel erreichte bis heute eine so gelungene Verschmelzung von Action- und Strategie-Elementen. Die Fortsetzung glänzt nicht nur durch eine komplett neu entwickelte Grafikengine mit beachtlichem Texturenreichtum und spektakulären Lichtzaubereien, sondern ebenfalls durch weitreichende Verbesserungen in der Spielmechanik. So ist das an sich schon vorbildliche Interface weiter verbessert und vereinfacht worden, um den Umstieg aus dem „konventionellen" Echtzeitstrategielager weiter zu vereinfachen. Andererseits wurde die Zahl der Optionen weiter vergrößert, um auch dem Hardcorespieler (und da gibt es gerade unter Battlezone-Jüngern nicht wenige) neue Anreize zu bieten. Auf den allseits beliebten Ego-Modus wurde noch mehr Betonung gelegt. Ihr habt nun als Fußgänger weitere Handlungsoptionen wie Anbringen von Zeitzündersprengsätzen oder Betreten von Gebäuden. Leider mehren sich auch die Gefahren: jeder Alienplanet ist mit seltsamen Kreaturen bevölkert, die einen terranischen Happen nicht verschmähen. Einmal ins Gebäude gelangt, könnt Ihr dort einen Top-Down-Radarview aktivieren oder sogar die Waffenbestückung Eurer Kampfeinheiten modifizieren. *fe*

Battlezone 2
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Pandemic/Activision
Erscheinen geplant
Herbst '99

Activate 99

Dark Reign 2

War der erste Teil des Dunklen-Imperium-Strategicals noch solide Programmierarbeit ohne Glanzlichter der Genialität (vom hochkomplexen Befehlsmenü einmal abgesehen), schlägt Pandemic diesmal mit epischer, wenn nicht gar epidemischer Härte zu. Schon in optischer Hinsicht wird Dark Reign 2 das Feld anführen. Es handelt sich hier um eine modifizierte Version der actionträchtigen Battlezone-2-Engine, die schon heute auf Computer und Grafikkarten mit weit stärkerer Leistung ausgelegt ist und daher sozusagen mit der Entwicklung der Hardware mitwachsen wird. Mit anderen Worten: in zwei Jahren sehen diese beiden Spiele noch besser aus als heute. Zusätzlich sind die Zoomfähigkeiten der Grafikengine beeindruckend, bei maximaler Nähe werden Infanteristen so detailliert wie in einem aktuellen Shooter der Quake-2-Klasse dargestellt, in der Totale dagegen schrumpfen sie auf die Größe weniger Bildschirmpunkte und weichen riesigen, beeindruckenden Bauwerken. Aber auch an Spielideen mangelt es nicht. Der interstellare Krieg zwischen den hochtechnisierten Regierungstruppen und den magisch begabten Aufständischen sollte Echtzeitstrategen zu Höhenflügen anstacheln. *fe*

Wechselnde Tageszeiten und Lichtverhältnisse bringen taktische Finessen ins Spiel



Infanteristen bilden auf beiden Seiten den Grundstock der Armee

Dark Reign 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Pandemic/Activision
Erscheinen geplant
Frühjahr 2000

Super, Ingo!

Autobahnraser 2

Millionen Mantafahrer können nicht irren! Schließlich eroberte das simple Rennspielchen Autobahnraser mit Vollgas die deutschen Multimediacharts. Da sich die Fachjournaille in puncto Lobeshymnen und Pokalverleihungen eher bedeckt hielt –



Die Fahrbahn ist ein graues Band, weiße Streifen, grüner Rand. Zitat: Kraftwerk, „Autobahn"

Nicht nur auf Autobahnen darf gerast werden, sondern auch im (fast) fotorealistischen Wien

schließlich bewegten sich Grafik und Gameplay in unteren Drehzahlbereichen – scheinen die Entwickler Davilex nun vom Ehrgeiz gerammt worden zu sein. Erste Screenshots des zweiten Teils ergeben jedenfalls ein deutlich anderes Bild als bisher. Eine komplett neue Grafikengine – die durchaus bei internationalen Wettbewerben an den Start gehen könnte – und eine Palette von Spielmodi vom „klassischen" Autobahnexzess mit der Option, bei Baustellen und Staus auf Landstraßen auszuweichen, über Innenstadtrennen incl. Fußgängerzonen und Parkanlagen bis zu Rennstrecken in Österreich incl. landestypischer Eigenwilligkeiten. Weitere Karossen und ein modelltypisches Fahrverhalten sorgen zudem für Abwechslung. Wer hat da grade „A-Klasse" gerufen? *fe*

Autobahnraser 2
Genre
Rennspiel
Hersteller
Davilex/Koch
Erscheinen geplant
Ende '99

Vorsicht! Frauen!

Siedler 3 – AddOn



Auch die kriegerischen Amazonen fügen sich nahtlos in die beliebte Siedler-Knuddel-Optik ein

Womöglich vom Erfolg des Konkurrenzproduktes „Die Völker" auf das Frauenthema aufmerksam gemacht (...nur so eine Vermutung), lassen die Mülheimer Obersiedler die Frauen von der Leine. „Das Geheimnis der Amazonen" heißt ihr in Kürze erscheinendes Add-On zum Erfolgstitel Siedler 3. Kein großes Geheimnis ist dabei, daß dieses vierte Volk von den sagenumwobenen Kämpferinnen gebildet wird, das fortan gegen Römer, Ägypter und Gelbgesichter antreten wird. Die wehrhaften Damen verstehen aber nicht nur die Keule zu schwingen, sondern auch mit mächtigen Zaubersprüchen für Unordnung beim Nachbarn zu sorgen, den „magischen Gong" erklingen zu lassen oder mit einer neuen Figur, der Diebin, ans schnelle Geld zu kommen. Um so erfreulicher, daß man auf diese aufregenden Mädels nicht lange zu warten braucht: Ab Ende September sollen sie laut Blue Byte auf heimischen Bildschirmen zu sichten sein. *fe*

Das Geheimnis der Amazonen
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
Bluebyte
Erscheinen geplant
Oktober '99

Der Ölbaum

Oil Tycoon

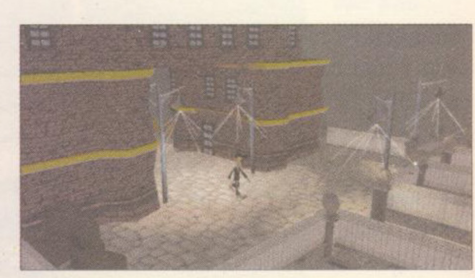
Wir berichteten bereits in der Juni-Ausgabe über Blackstars neuen Ölsimulanten – inzwischen haben sich die Jungs intensiv Gedanken darüber gemacht, wie denn bei ihnen wohl die Entwicklungs-Abteilung aussehen soll. Das Resultat ist ein Forschungsbaum, der dem von „Civilization" oder „Alpha Centauri" alle Ehre macht: Von Automatisierung über Katalytisches Cracken bis hin zur Warenwirtschaft gibt es kaum ein Fachgebiet, das nicht gründlich erkundet werden kann. Und natürlich hat das Auswirkungen auf die jeweils möglichen Optionen. Ein LKW-Terminal darf z.B. nur bauen, wer über Automatisierung Bescheid weiß, der eigenständige Vertrieb von Endprodukten setzt Kenntnisse in Warenwirtschaft voraus, und dergleichen mehr. *jn*

Alle diese netten Gebäude benötigen bestimmte Voraussetzungen

Oil Tycoon
Genre
Wirtschafts-simulation
Hersteller
Blackstar Interactive
Erscheinen geplant
Herbst 1999

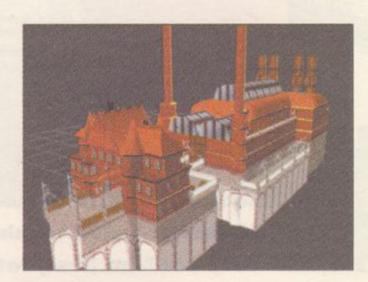
Lange Finger klauen besser

Clou 2



Wir wandeln auf dunklen Pfaden...

Dieses Spiel hat nichts mit dem berühmten Kinofilm zu tun, sondern führt seine Abstammung auf die vor etlichen Jahren erschienene Gaunersimulation mit gleichem Namen zurück, bei der es darum ging, Einbrüche zunächst im „Trockendock" minutiös zu planen und dann auch durchzuführen. Vom Gameplay her also ein früher Vorläufer von „Rainbow Six", wenn auch ohne Action und sehr taktisch orientiert. Mehr oder weniger dasselbe (natürlich optisch aufpoliert) steht uns diesen Herbst bevor: Peu à peu verschafft man sich durch kleinere „Dinger" die Mittel und den Einfluß in der Unterwelt, um schließlich den ganz großen Bruch zu landen. Ohne Komplizen geht das natürlich nicht, aber andererseits gilt die Regel: Je mehr Mitwisser, desto weniger Beute für Euch! *jn*



Na, wie wollt Ihr diese Festung knacken?

Clou 2
Genre
Mixtur
Hersteller
Neo/THQ
Erscheinen geplant
Herbst 1999

Atlan, Atlantis & Co.

Atlan Zeitabenteuer

Wer sich nur ein wenig mit Perry Rhodan auskennt, der SF-Heftserie, die zur Jahreswende das zweitausendste Heft ansteuert (was, wie der Pabel/Moewig-Verlag glaubhaft versichert, ein reiner Zufall ist), dem ist der Name Atlan nicht unbekannt: Der menschenähnliche Arkonide leitete vor 10 000 Jahren ein Kolonisierungsprojekt auf der Erde, das infolge unvorhergesehener Umstände scheiterte. Der hauptsächlich besiedelte Kontinent Atlantis versank im Meer, Atlan selbst erlangt durch die Begegnung mit der Superintelligenz ES die Unsterblichkeit. In einer Tiefsee Druckkuppel verschlief er die Jahrtausende, wachte jedoch immer wieder auf, um in entscheidende Momente der Geschichte einzugreifen und der entstehenden Menschheit Impulse zu geben.
Die vorliegende Multimedia-CD von DTP Neue Medien kostet etwa 50 Mark und beleuchtet Atlans Abenteuer auf der Erde und die Vorgeschichte in Form von kommentierten Videos, die gar nicht mal so schlecht aussehen. Details der arkonidischen Technik können ebenfalls abgefragt werden; und wer unbedingt ein bißchen spielen möchte, darf sich an einem historischen Quiz versuchen. *jn*



Der sogenannte Methankrieg: Arkoniden im Kampf gegen die Maahks – ungefähr im Jahr 8000 v. Chr.

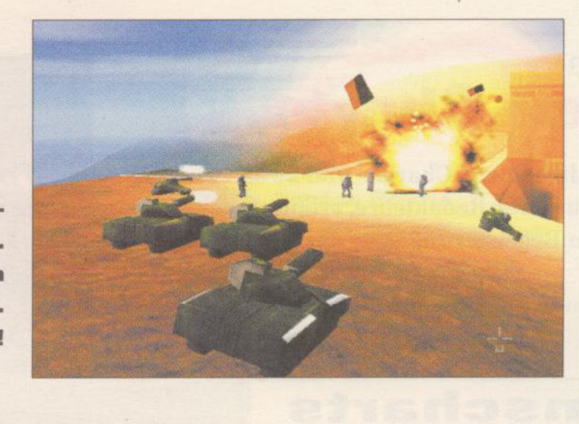


Ein Roboter-Wolf als Atlans getarnter Spion in der Frühgeschichte der Menschheit

Unfriedliche Affen

Warmonkeys

Silicon Dreams, die sich bisher eher im Sportbereich hervorgetan haben, wagen sich nun ins umkämpfte Genre der 3D-Echtzeitstrategie. Dabei stellen sie sich gar nicht mal so ungeschickt an. Die Grafikengine jedenfalls kann im aktuellen Modetrend mitschwimmen. Farbenprächtig und in weitem Rahmen zoombar, ist sie in der Lage, Gefechtstheater in einer Größe von 25 km im Quadrat darzustellen – da lohnen sich schnelle Transporter allemal. Drei reichlich unterschiedliche Fraktionen, darunter die namensstiftende interplanetarische Söldnergilde der „Warmonkeys", ringen um die Dominanz in 60 Solomissionen und acht Multiplayermaps. Einheiten mit zunehmender Erfahrung, akkurate Sichtlinienberechnung ausgehend vom Wahrnehmungsradius jeder einzelnen Einheit (es wird davon ca. 40 verschiedene geben) und ein extrem abwechslungsreiches, taktisch bedeutungsvolles Terrain machen Warmonkeys zu einem interessanten Newcomer im Strategiesektor zu machen. *fe*



Ziel vernichtet. Rücken weiter vor. Over!



Schicker Panzer. Neuestes Modell?

Warmonkeys
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Silicon Dreams
Erscheinen geplant
Anfang 2000

Alpha Centauri Add-On

Alien Crossfire

Modellpflege spielt nicht nur in der Autoindustrie eine große Rolle. Das wissen vor allem alte Hasen wie Ober-Zivilisator Sid Meier. Spielbalance und -tiefe wird verbessert, Bugs gefixt – auch auf Alpha Centauri. Alien Crossfire bringt uns nun sieben neue Fraktionen, verdoppelt also die Auswahl. Piraten, Cyborgs und Arbeiterschaften bringen neue Technologien und Items ins Spiel und werden unvermutet auch noch mit völlig fremdartigen Aliens konfrontiert. *fe*

Sid Meier's Alien Crossfire
Genre
Strategie
Hersteller
Firaxis/EA
Erscheinen geplant
Ende '99

Civ Centauri

Civilization II: Test of Time



Mit „Civilization" zu fernen Welten...

Bereits vor zwei Jahren konnten sich die Zivilisatoren des Landes an „Fantastic Worlds" erfreuen, einem kuriosen, aber gleichwohl faszinierendem Scenario-Pack zu „Civilization II", bei dem u.a. auch Microprose-Spiele wie z.B. „X-COM" als Background herhalten mußten. In diese Richtung geht der Hersteller nun einen weiteren und (in Bezug auf Civ2 letzten) Schritt: „Test of Time" wird neben einem ausgeweiteten und verbesserten Normal-Spiel auch eine komplette, der nordischen Mythologie entlehnte Fantasy-Fassung sowie eine Science Fiction-Version enthalten, bei der es darum geht, sämtliche Planeten eines außerirdischen Sonnensystems zu besiedeln. Und als Gag am Rande soll es angeblich sogar möglich sein, mit den Brüdern von Alpha Centauri in Kontakt zu treten... *jn*

Civilization II: Test of Time
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
Spätsommer 1999

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

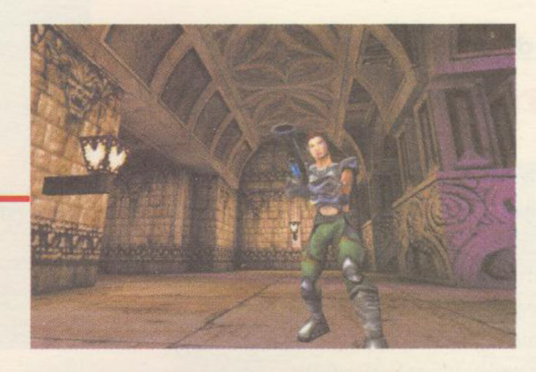
Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:



Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Unreal Tournament
2.	Hidden & Dangerous
3.	Quake 3 Testdemo
4.	Half Life
5.	Homeworld Beta
6.	Everquest
7.	Might & Magic VII
8.	X - Beyond the Frontier
9.	TA: Kingdoms
10.	Siedler von Catan (Brettspiel)

POWER PLAY







Lesercharts

Platz	Name
1.	Half Life (dt)
2.	Baldur's Gate
3.	Jagged Alliance 2
4.	Might & Magic 6
5.	Quake 2
6.	Everquest
7.	SimCity 3000
8.	Starcraft
9.	Dungeon Keeper 2
10.	Anno 1602

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, Ihr dürft uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so mußten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

WEKA Consumer Medien
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing
E-Mail: powerpost@wekanet.de



Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im Juli sind:

Erwin Ettwein
Mühllehen 15
78126 Königsfeld 5

Thomas Bauer
Karlstr, 3
82377 Penzberg

Christian Blume
Planigerstr. 59 b
55543 Bad Kreuznach

Karsten Grau
Pirmasenser Str. 22
13583 Berlin

Christian Brandner
Oberprambach 10
A-4732 St.Thomas

Kommt der Orion-Killer?

Reach for the Stars



Schöne Schiffe hat die Neuauflage des Conquest-Klassikers auf jeden Fall zu bieten

Letzten Monat quengelte Fritz noch, daß er endlich ein Spiel möchte, das Microproses kosmischen Eroberer „Master of Orion II" übertrifft, schon bekommt er (vielleicht) seinen Wunsch erfüllt: „Reach for the Stars" ist den alten Hasen von der Amiga-Front kein unbekannter Name. Eigentlich setzte es wohl sogar den Startpunkt, von wo aus „Spaceward Ho!", „Master of Orion" oder „Ascendancy" weitermachten. Abgesehen von einer natürlich komplett renovierten Präsentation wird das rundenbasierte Game in puncto Handel, Raumschiffbau, Diplomatie, Spionage und dergleichen auf der Höhe der Zeit sein. Nicht ohne das eine oder andere bislang unbekannte Feature zu implementieren – wie z.B. Raumschlachten, die sich über mehrere Züge erstrecken und so die Möglichkeit eröffnen, Verstärkungen heranzuführen. *jn*

Reach for the Stars
Genre
Strategie
Hersteller
SSG/Mindscape
Erscheinen geplant
Ende 1999

Back to the roots...

Pool of Radiance II



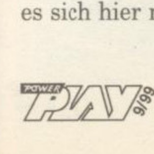
Sechs Freunde sollt ihr sein!



Ein Berg von einem Zwerg!

Abgesehen von Interplay entstehen künftig auch bei SSI/-Mindscape wieder AD&D-Rollenspiele – daß gleich das erste den Namen des wohl berühmtesten Vertreters der alten Gold-Box-Reihe trägt, ist den Herstellern sowohl Ansporn als auch Verpflichtung. Übrigens handelt es sich hier nicht um eine Neuversoftung (obwohl die Story wie anno dunnemals in New Phlan beginnt), sondern um eine eigenständige Geschichte, die nach ersten Planungen auch noch der Startschuß für eine komplette Trilogie sein soll.
Vier Helden darf man anfangs selber basteln, zwei weitere können als NPCs dazukommen. Interessant dürfte noch sein, daß für die Kämpfe ein Runden- bzw. Phasenmodus geplant ist, was unseres Erachtens eine gute Idee sein dürfte, da Echtzeitkämpfe in Party-Rollenspielen zu den vertracktesten Features überhaupt gehören. *jn*

Pool of Radiance II
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Stromfront/SSI/Mindscape
Erscheinen geplant
Ende 2000



Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Gabriel Knight 3

Ein Baby... Ein Vampir... Und ein grausiges Geheimnis... Gabriel Knight rittert wieder!



Wie meistens fängt alles ganz harmlos an: Mr. Knight bekommt eines schönen Tages die Einladung eines europäischen Adligen. Der Mann ist Nachkomme der Könige von Schottland – und er hat Grund zu der Annahme, daß sich sein Söhnchen in Gefahr befindet. Nicht in irgendeiner profanen Gefahr, versteht sich: Es scheint nämlich, daß gelegentlich ein nächtlicher Besucher einsteigt, der alle Wächter in einen tiefen Schlaf versetzt – und im Anschluß für eine gewisse Blutarmut bei dem Kleinen sorgt...

Und so kommt es, wie es kommen muß: Gabriel wird als Babysitter angeheuert! Doch selbst das

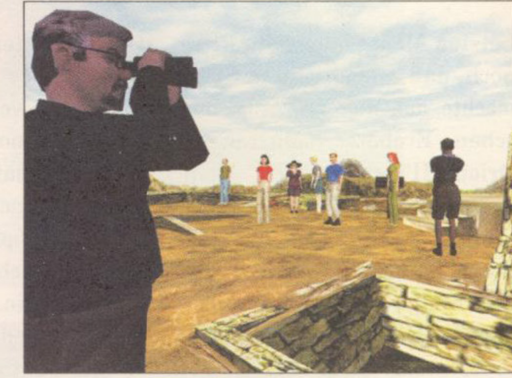


Was darf's denn sein, gnä' Frau?

führt nicht zum Erfolg, denn dem unheimlichen Unbekannten gelingt eine Kindesentführung. Mr. Knight und seine Assistentin Grace Nakimura folgen der Spur, die sie in die französische Provinz führt. Dort nämlich gibt es ein Dorf (Rennes-le-Chateau) samt Kirche, und diese Kirche kann auf eine absonderliche Geschichte zurückblicken!

Alles echt!

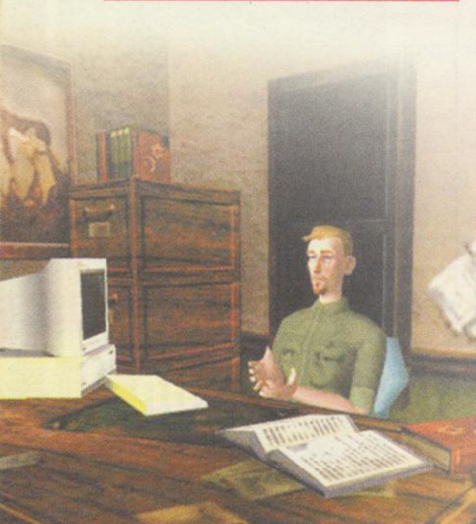
Dieser Part entstammt übrigens nicht der Feder von Spiele-Designerin Jane Jensen: Das Rätsel von

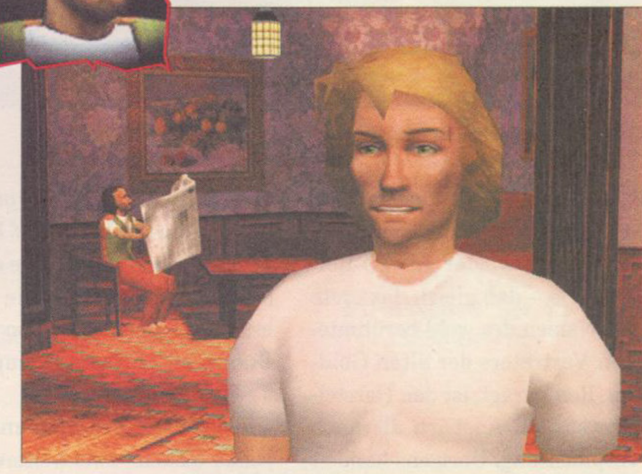


Ferngläser sind hier nicht nur Spielerei, sondern wirklich anwendbar

Rennes-le-Chateau gehört auch in Wirklichkeit zu den großen Geheimnissen der Gegenwart. Um die Jahrhundertwende lebte und betete dort ein Pfarrer namens Berenger Sauniere. Bekannt ist, daß er bei Renovierungsarbeiten in seiner Kirche etwas gefunden hat. Bis heute nicht entzifferte Pergamente sind belegt, aber der Verdacht liegt nahe, daß es mehr und anderes als das zu entdecken gab.

Denn plötzlich begann der Geistliche damit, gewaltige Summen in seine Kirche und die dörfliche Infrastruktur zu investieren. Woher hatte er das Geld? Gab es einen Schatz in Rennes-le-Chateau? Gibt es ihn vielleicht immer noch? Natürlich schießen die Spekulationen ins Kraut. Von einer Hin-





Gestatten, mein Name ist Knight. Gabriel Knight!



terlassenschaft der Tempelritter ist die Rede oder von einem grausigen Geheimnis der Kirche, das Sauniere für eine Erpressung nutzte. Die zweite Version wird von dem Umstand genährt, daß der Priester an Saunieres Sterbebett diesem die Absolution und die Sterbesakramente verweigerte. Ja, es gibt sogar



Jemand da drin? Vielleicht ein Baby?



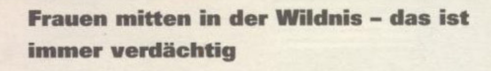
Guter Rat ist teuer...

ernstzunehmende Historiker, die behaupten, Jesus sei nicht am Kreuz gestorben, sondern habe Nachkommen gehabt, welche über verschiedene Blutlinien mit den heutigen Adelsfamilien Europas verwandt sind. Und Sauniere hätte dann vielleicht den Beweis für diese These unter seinem Gotteshaus entdeckt...

Gabriel Knight 3
Genre
Adventure
Hersteller
Sierra Studios
Erscheinen geplant
3. Quartal 1999

Zweier mit Dame

Nun, wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, Game-Designerin Jane Jensen hat hier, dessen darf man sicher sein, eine äußerst verzwickte neue Version kreiert. In welcher Weise dabei die



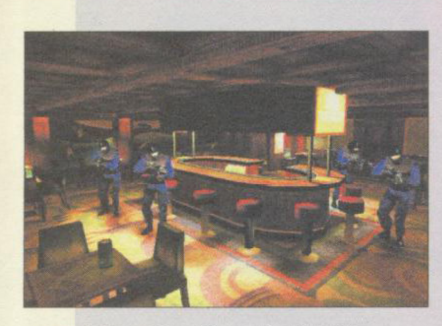
Frauen mitten in der Wildnis – das ist immer verdächtig

Vampire und das Geheimnis von Rennes-le-Chateau tatsächlich zusammenpassen, das wird bis zur Testversion ein Geheimnis bleiben. Schon jetzt konnten wir Mrs. Jensen anläßlich eines Besuchs bei Sierra allerdings entlocken, daß sich das Geschehen über drei Tage und 17 Zeitblöcke hinziehen wird. Unter einem Zeitblock wären dabei bestimmte Handlungsabschnitte zu verstehen, die absolviert bzw. gelöst werden müssen, damit die Uhr sich weiterdreht. Davon abgesehen werden wir unsere Aufmerksamkeit einmal mehr auf beide Hauptpersonen verteilen dürfen, also Gabriel und Grace. Ersterer ist dabei für die konventionellen detektivischen Szenen zuständig (Gebäude erforschen, Leute belauschen, Verfolgungen und dergleichen), während letztere das Puzzeln und Recherchieren übernimmt.



Dafür steht ihr beispielsweise ein Laptop-Computer zur Verfügung, der bereits mit allen möglichen und unmög-

SWAT 3: Close Quarters Battle

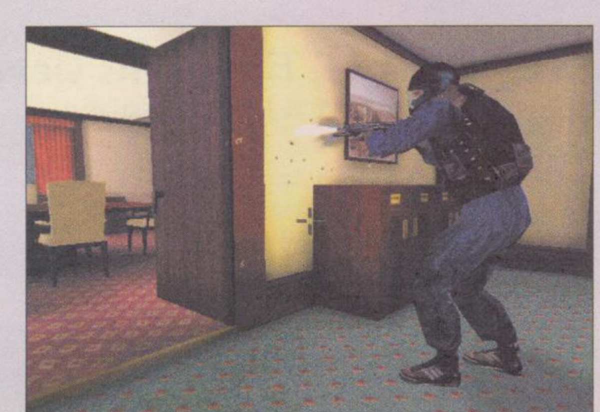


Alarm im Sperrbezirk?

SWAT 3
Genre
Action-Simulation
Hersteller
Sierra Studios
Erscheinen geplant
4. Quartal 1999

Um ehrlich zu sein, die SWAT-Reihe ist noch nie so recht unser Ding gewesen, aber das dürfte sich ändern, sobald der neueste Vertreter dieser Familie das Licht der Welt erblickt. Ähnlich wie in „Rainbow Six" rettet man die Welt (in diesem Falle Los Angeles) mit Hilfe einer Schwadron spezieller Einsatzagenten vor Terroristen, Bombenlegern und anderen Finsterlingen.

Außer Euch (Ihr verkörpert den Commander) sind noch vier Mann mit von der Partie, und generell muß man einfach sagen, daß sowohl die fotorealistische 3D-Grafik (ein Abkömmling der Gabriel-Knight 3-Engine) als auch Handhabung und Gameplay mit zum Besten gehören, was das Subgenre derzeit zu bieten hat! Zumal derjenige den höchsten Score einheimst, der seine 18 Missionen möglichst unblutig absolviert... *jn*



Realismus pur: Man beachte die Einschußlöcher in der Wand!

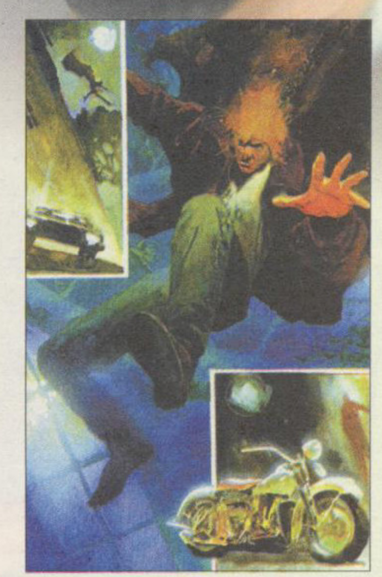
lichen Daten gefüttert ist. Wer also nach Prince James of Albany sucht, ist hier bestens aufgehoben, doch das Gerät kann noch mehr. Bilder analysieren zum Beispiel, im Dargestellten nach versteckten geometrischen Fixpunkten suchen, die wiederum Aufschluß über weitere wichtige „Hotspots" geben könnten. Oder Fingerabdrücke vergleichen – dieser Apparat ist ein echter Tausendsassa.

Die Rätselarbeit wird freilich nicht nur aus Aktenschnüffelei bestehen, sondern sehr vielfältige Anforderungen bergen. So gilt es etwa, während des zweiten Tages für Gabriel ungesehen dem Zimmermädchen zu folgen, um so die Räume der übrigen Hotelgäste betreten und eine bestimmte schnelle Manipulation vornehmen zu können. Oder an anderer Stelle gibt es einen Händedruck zu beobachten. Wiederum keinen gewöhnlichen (denn schließlich ist an diesem Spiel kaum etwas gewöhnlich), und man tut wirklich gut daran, genau auf dieses komplizierte Ritual zu achten...



Auf diesen Handschlag solltet Ihr achten...

Zwischengestreut finden sich immer wieder selbstlaufende AVI-Sequenzen; hier wie dort ist übrigens die für ein Adventure (für Shooter gelten freilich immer noch andere Maßstäbe) sehr gefällige Präsentation zu loben; insbesondere die weichen, fließenden Animationen der Personen haben es mir angetan. Und schließlich hat Sierra sogar noch was für Comic-Freunde in petto, denn die Vorgeschichte von GK3 liegt in Form eines 16seitigen, ziemlich cool gezeichneten Comic-Heftes bei... *jn*



Die Vorgeschichte des Spiels als Comic



Alles hübsch gepflastert in diesem Dorf. Woher kam nur das Geld dafür?

Hand(werk)liches...

Gabriel 3 unterscheidet sich von seinen Vorgängern in puncto Handhabung natürlich erheblich, denn schließlich haben wir es hier mit frei begehbarem Rundum-3D zu tun. Zur Bewältigung desselben haben die Programmierer ein Mischsystem aus First- und Third-Person-Perspektive entwickelt. Ihr steuert dabei normalerweise schon die jeweilige Figur (Gabriel oder Grace), welche auch auf dem Bildschirm zu sehen ist. Im Sinne einer bequemeren Benutzerführung kann man freilich stattdessen auch eine imaginäre Kamera dirigieren und mit ihrer Hilfe den jeweiligen Raum inspizieren, bis man etwas Untersuchenswertes entdeckt. Anschließend klickt man dann den Charakter zu dieser Sehenswürdigkeit an, der sich automatisch dorthin bewegt.

Jane Jensen: Queen of Mystery

Nein, wir haben eine Dame wie JJ nicht nach ihrem Alter gefragt – wohl aber nach ihrem Einstieg bei Sierra, der auf das Jahr 1991 datiert. Als „Anchorwoman" für die Gabriel Knight-Serie machte sie Furore, arbeitete aber auch an anderen Titeln wie „Police Quest III", „King's Quest VI" oder „Ecoquest" mit. Was bewegt Jane Jensen – und was mag sie mit ihrem Lieblingshelden noch vorhaben?

Power Play: Wie ist die Figur Gabriel Knight entstanden?

Jane Jensen: Bevor ich zu Sierra kam, liebäugelte ich mit einer Mystery-Romanserie – dazu mußt du wissen, daß ich mich eigentlich als Schriftstellerin betrachte. In dem Zusammenhang betrieb ich Studien über Voodoo, Parapsychologie und dergleichen. Tja, und aus dieser Ecke stammt GK.

PP: Wie kam es denn, daß Sierra dich ins Boot geholt hat?

JJ: Tja, Zufälle gibt's: Ich habe 1989 für eine Weile in München gelebt; mein Mann hatte dort einen Job. In dieser Zeit war ich total fasziniert von „King's Quest" und schickte nach meiner Rückkehr in die Staaten ein Bewerbungsschreiben an Sierra. Dort wiederum war man gerade dabei, einen hauseigenen Pool von Lektoren einzurichten...

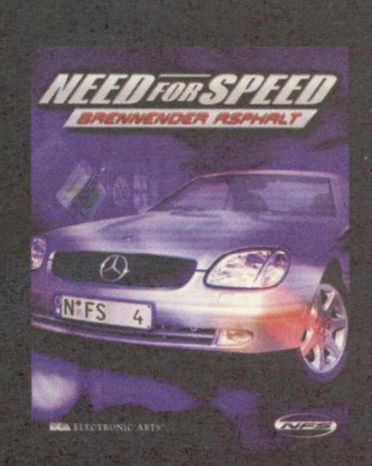
PP: Du hast einmal in München gewohnt? Jetzt weiß ich endlich, woher die genauen Ortskenntnisse in „Gabriel Knight 2" kommen. Aber auch sonst scheinst du reale Backgrounds zu lieben?

JJ: Ja, ich forsche gern in alten Mysterien und baue das in meine Spiele ein. Irgendwie wird's dadurch vielfältiger und bunter. In GK 3 geht es ja z.B. um diese Kirche in Frankreich. Kirche und Dorf gibt es tatsächlich, und auch das Geheimnis dieser Kirche existiert wirklich.

PP: Gabriel ist nicht unverletzlich, man denke nur an die Werwolf-Episode in GK 2. Hast du noch weitere Pläne mit ihm?

JJ: Gabriel ist kein gewöhnlicher Mensch. Er hat so etwas wie eine Bestimmung, die ihn bislang vor ganz bösem Übel geschützt haben mag. Wenn sich diese Bestimmung aber einmal erfüllen sollte, könnte auch der Schutz erlöschen...




NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT
N FS 4
ELECTRONIC ARTS

Age of Empires II

The Age

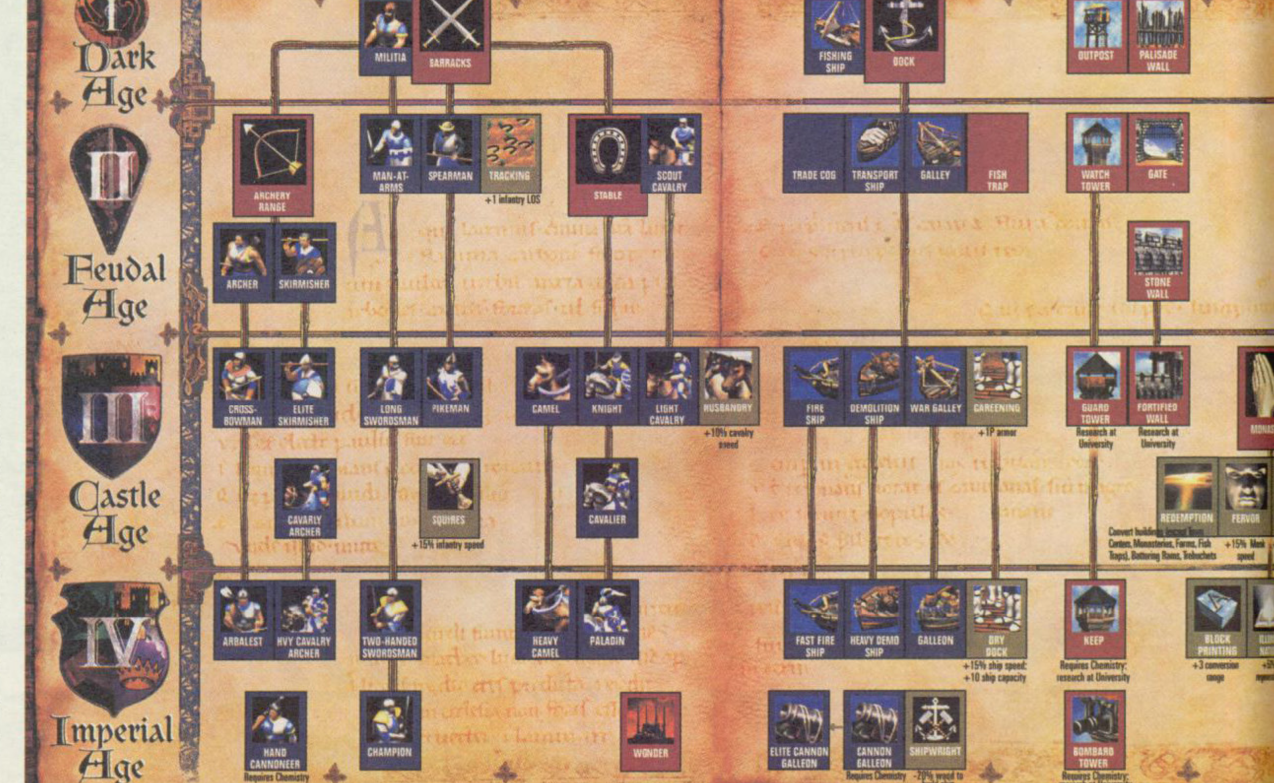
Das königliche Strategiespiel nun in edler Ausstattung und mit majestätischen Aufgaben. Los, Knappe, sattle er das Kriegsroß!

Sensationell! Sagenhaft umfangreich! Spannend und unglaublich komplex! Warum ich bereits im Preview solche Superlative einstreue? Weil mir die spielbare (!) Beta-Version von „The Age of Kings" momentan die Nächte raubt. Okay, es fehlen ein paar Kleinigkeiten und hin und wieder macht eine Fehlfunktion klar, weshalb das Spiel noch immer im Beta-Stadium verweilt, aber dennoch glänzt der Age of Empires-Nachfolger bereits jetzt mit mehr Umfang, Komplexität, Ausgewogenheit und einer besseren Fehlerfreiheit als die meisten verkaufsfertigen Spiele am Markt. Wenn die Entwickler von Ensemble Studios so weitermachen, wird uns Strategen im Oktober die Verkaufsversion die Lorbeeren aus dem Kranz hauen...



Prachtbau: Als König errichtet Ihr u.a. die Hagia Sophia

Schon seit einigen Messen lockt die verbesserte Grafik mit schönster Palast- und Burgen-Architektur. Und tatsächlich, auch normalsterbliche Kommandeure dürfen schon früh in den Kampagnen durch die sagenhaften mittelalterlichen



Stammbaum: Die zivilisatorische Entwicklung in Age of Empires II übertrifft den Vorgänger bei weitem. Neue Spezialisten eröffnen uns ungewöhnliche Taktiken.



of Kings

Straßen von Orleans, Kairo und Byzanz wandeln. Pyramiden, Schlösser, Burgen und Tempel schieben sich formatfüllend ins Bild.
Und spielerisch? Da überzeugt zunächst eine wesentlich verbesserte Bewegungs-KI: Horden schlüpfen elegant durch Engpässe, finden seichte Furten und auch längere, schwierige Wegstrecken. Das typische „Festhängen" der kleinen Echtzeit-Krieger wurde fast ganz ausgemerzt. Und auch ungewollte Aktionen sind dank ausgefeilter Befehlssammlung (defensiv verteidigen, offensiv verteidigen, bewachen, folgen etc.) endlich passé. Wer bunte Haufen seiner Truppen durch die Landschaft bewegt, wird mit Freude feststellen, daß sie sich auf geraden Wegabschnitten selbständig sortieren und wunderschön anzusehende Formationen bilden. Diese haben auch taktische Vorzüge, denn so feuern die Bogenschützen aus den hinteren Linien Salven ab, während die Reiterei einen Ausfall wagt und die Artillerie Distanz wahrt.
Viele neue Einheiten, z.B. die kampfbesessenen Janitscharen der Türken, die gepanzerten Streitrösser der Nordeuropäer und die zähen Kampfkamele der nordafrikanischen Nomaden beleben die Szenerie. Außerdem sind die Fähigkeiten und Ausrüstungen der Krieger und Priester dank verfeinerter Forschungs- und Entwicklungsbäume stark verbesserungsfähig. So dürft Ihr Eure Dörfer mit der Zeit zu turmbewehrten Megafestungen mit zentraler Trutzburg ausbauen. Andererseits stehen für die Erstürmung solcher Bastionen ausgefeilte Belagerungsmaschinen parat, die Steine, Brandgeschosse, Kugeln und Pfeile verschießen. Obendrein kriegt der Rammbock auch die massivsten Mauern klein. Bei den Spielemodi locken zunächst vier anspruchsvolle, historisch korrekte Kampagnen.





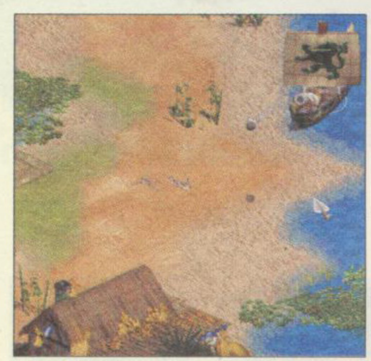


Ich habe ein Panzerroß vor dem Schloß...

Sie sind abwechslungsreich, spannend und von verblüffender Qualität. Da dürft Ihr als Genghis Khan zunächst die Stämme der Steppe einzeln abklappern, um die Bedingungen der Clans zu erfüllen und sie zu vereinen, bevor Ihr zur Eroberung der Steppe und später Persiens und Chinas ansetzt. Oder Ihr müßt Jean D´Arc durch die feindlichen Linien der Engländer und Burgunder schleusen, bis sie ihre Armee erreicht. Mit dieser Truppe gilt es, sich zum eingekesselten Orleans durchzuschlagen, um die Stadt vor dem Fall zu retten und von dort aus schließlich ganz Frankreich zu befrieden. Oder Ihr dürft an den heiligen Kreuzzügen teilnehmen – entweder auf Seiten der Kreuzfahrer oder als Sarazene, der die Franken und Franzosen wieder zurück ins Meer treiben will.



Die Trutzburg trotzt meinem Troß...



Seegestützte Artillerie: Das kanonenbewehrte Frankenschiff donnert durch Nahost

Auf einer zufallsgenerierten Landkarte könnt Ihr die klassische Aufbau-Variante spielen: Ihr startet im „dunklen Zeitalter“ mit einem kleinen Stamm und müßt Euch bis in die mittelalterliche Burgenzeit vorarbeiten, alle unfreundlichen Nachbarn auf Distanz halten, Relikte einsammeln und schließlich das für Euer Volk typische Weltwunder (z.B. eine Pyramide) bauen.

Eine erfrischende Neuerung unter den Spielarten, sozusagen die „Königs-Variante“, erlaubt Euch und den Computergegnern, voll ausgebaute Königreiche zu übernehmen. Spielziel: Alle gegnerischen Regenten niedermachen. Nein, nicht deren Burgen, Ritter und Liegenschaften – obwohl das nicht schaden kann – sondern es gilt, die Person des Königs selbst zur Strecke zu bringen. Eine reizvolle Idee!

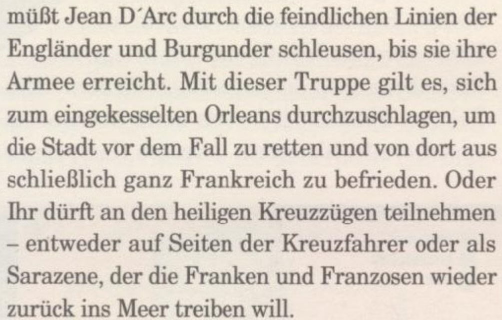
Im „Deathmatch“-Modus schließlich starten alle Kontrahenten mit reichlich Ressourcen und auf Wunsch auch mit Burg und Kenntnissen. Bei gleichen Vorraussetzungen wird also nur der beste Taktiker auf dem Schlachtfeld gewinnen können, wobei die Siegparameter einstellbar sind.

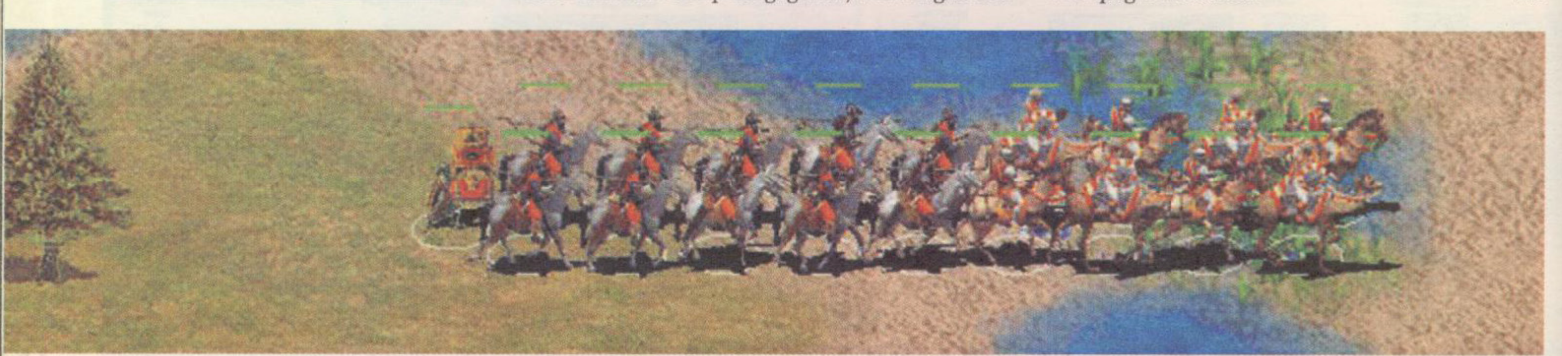
Wer es leid wird, immer nur gegen Computergegner anzutreten, darf das per Netzwerk (LAN) gegen sieben Freunde und Kollegen tun. Wer nicht genug Mitspieler findet, kann auch Computergegner zuschalten. Zudem hat Microsoft im Internet einen Spielplatz (MSN Gaming Zone) eingerichtet, auf dem sich Age-Kombattanten rund um die Uhr messen können. Damit nicht genug, besitzt „Das Zeitalter der Könige“ einen Karten-Editor, der aufgrund Eurer Parameter Landschaften und interessante Szenarien erzeugt. Mehrere dieser spielbaren Karten lassen sich obendrein zu einer Kampagne vereinen. *rm*



Doller Dom: Die Zierde von Orleans...

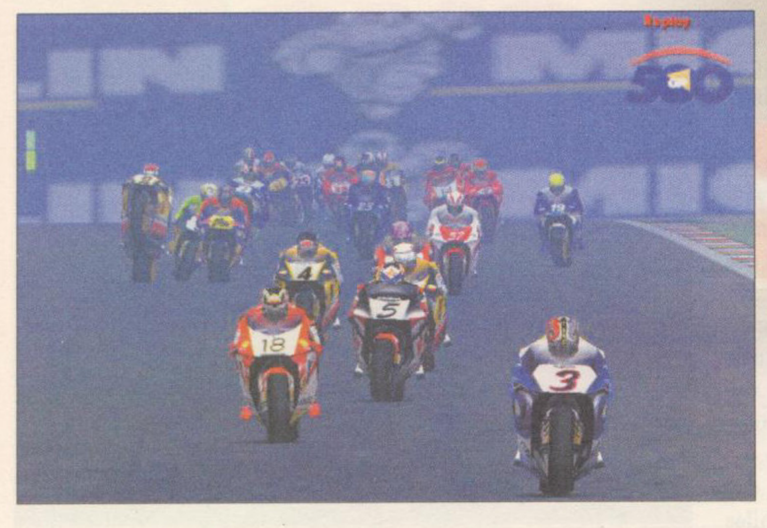
Age of Empires II: The Age of Kings
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Ensemble Studios/Microsoft
Erscheinen geplant
Oktober 1999





GP 500

Immer schön auf der Ideallinie – Microprose zeigt ein Herz für Biker



Massenschlachten auf zwei Breitreifen – da lohnt sich die neue Grafikkarte!



Extreme Power steckt in diesen Zweiradboliden

Der Geruch von heißem Öl, Asphalt und Reifengummi fehlt noch, dann wäre die Illusion (fast) komplett. Der Sim-Spezialist Microprose hat es sich nicht nehmen lassen, unter Verwendung einer offiziellen Lizenz, die letztjährige GP 500-Saison so originalgetreu wie möglich nachzustellen, Topfahrer stehen ihm mit ihren Erfahrungen bei. Bis zu 24 Fahrer werden sich gleichzeitig auf Eurem Monitor tummeln und um sämtliche vierzehn Originalstrecken rasen. Die Extremmaschinen dürfen dabei von Euch – wie Ihr es von einer echten Rennsimulation erwarten dürft – persönlich konfiguriert werden. Motoren, Reifen, Schaltung dürfen dem individuellen Fahrstil oder den zu erwartenden Streckenverhältnissen angepaßt werden. Die Lizenz machte es darüber hinaus möglich – unter Verwendung moderner KI-Programmierung – den virtuellen Konkurrenten charakteristische Verhaltens- und Fahrweisen ihrer realen Vorbilder mit auf den Weg zu geben. Gerade für die Fans realer GP-500-Rennen dürfte das ein zusätzlicher Anreiz sein. Selbstverständlich stehen verschiedene Spielmodi zur Auswahl – entscheidet Euch zwischen einer vollen Rennsaison, Einzelrennen, Testfahrten oder einem vergnüglichen Arcade-Quickrace.

Eigene Fahrfehler und -schwächen sind in der Replayfunktion genau zu betrachten. Der Multiplayermodus verspricht besonders ausgefeilt zu werden – bis zu 16 (menschliche) Fahrer können sich harte Kopf-an-Kopf-Rennen auf den High-speed-Kursen via TCP/IP, IPX, Modem oder Nullmodemkabel liefern (die beiden letzten Möglichkeiten natürlich nur für zwei Mitspieler). *fe*



Die detaillierte Cockpitansicht ist nur eine von insgesamt sechs wählbaren Perspektiven



Bei solchen Schräglagen ist selbst am PC Gleichgewichtssinn gefragt



Im Laufe der Rennen werdet Ihr die einzelnen Fahrerpersönlichkeiten und ihren individuellen Stil immer besser kennenlernen

GP 500
Genre **Rennsimulation**
Hersteller **Microprose**
Erscheinen geplant **September '99**



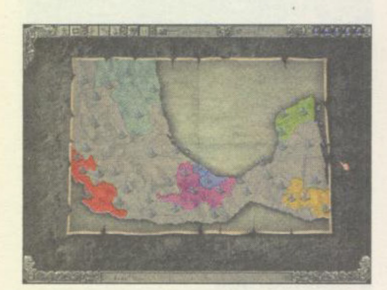
Theocracy

Was wäre, wenn die Azteken einfach alle Spanier platt gemacht hätten? Probiert es aus...

Viele Rätsel ranken sich um die beeindruckenden Hochkulturen der Frühgeschichte. Gerade die indianischen Stämme der Maya und Azteken, welche bis zum 15. Jahrhundert das Gebiet des heutigen Mexiko beherrschten, beflügeln nicht nur die Phantasie von Däniken & Co. Angesprochen fühlten sich ebenso die Programmierer der ungarischen Philos Laboratories. In dem Echtzeit-Strategie-Titel „Theocracy" lassen sie nun das vielköpfige, tempelbauende Dschungelvölkchen wiederauferstehen – und geben Euch als Regenten und Hohepriester dieser Kultur die Chance, die rund 180 Spanier im 16. Jahrhundert zurückzuschlagen.



Huraaa: Massenschlachten mit Hundertschaften & Magie



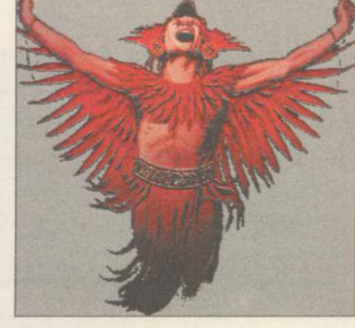
Machtblöcke: Wer dominiert als erstes Zentralamerika?



Provinz-Verwaltung: Dank Landschaftszoom wahrt Ihr die Übersicht

Bis in die auto- und handyverseuchte Moderne dürft Ihr die Azteken führen, sofern es Euch gelingt, alle Provinzen zu befrieden und geschickt zu bewirtschaften.

Grafisch und spielerisch erinnert Theocracy stark an Age of Empire, wenn es auch das Spielprinzip stark erweitert. So sind bereits hier Kampfformationen und die Ausbildung von Führungskräften verwirklicht, was erst für Age 2 angedacht wird. Außerdem habt Ihr mit den magisch bewanderten, Angriffs- und Schutzzauber sprechenden Hohepriestern eine Geheimwaffe in der Hinterhand, die sonst nur Rollenspieler hervorzaubern dürfen. Wie bei den Vorbildern beginnt Ihr mit einem kleinen Stamm, der sich seßhaft macht und Gebäude errichtet, um das Land zu bewirtschaften, Gerätschaften und Waffen herzustellen, seiner Religion nachzugehen und Spezialisten (Handwerker, Krieger, Priester...) auszubilden. Gekrönt wird jede Provinz mit den typischen Tafel-Pyramiden, zu denen steile Treppenfluchten hinaufführen. Aggressive Nachbarn und sonstige Eindringlinge müßt Ihr abwehren, Handelskarawanen füllen Eure Kriegskasse, kluge Diplomatie verschafft Euch Allianzen und Rückendeckung. Habt Ihr schließlich Zentralamerika in geschickten Eroberungszügen unter Kontrolle gebracht, müßt Ihr zunächst die europäischen Invasoren zurückschlagen, die spanische Armada abwehren und deren Verbündete im Auge behalten. Eine wahrhaft aufopfernde Aufgabe! *rm*



Machtfülle: Als Hohepriester müßt Ihr einen Stamm zur zivilisatorischen Blüte führen

Theocracy
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Philos Labs/CDV
Erscheinen geplant
Oktober 1999

The Real Neverending Story

Rettet Fantasien, nieder mit dem Nichts! Dieser Schlachtruf wird bald auch auf Computern erschallen...



Im Tempel des Steinbeißers – ich kann mir nicht helfen, der Bursche rechts in der Ecke erinnert mich an wen...

Das Nichts ist wieder da und nagt an Fantasien der wundersamen Welt jenseits von Wahn und Wirklichkeit. Wer das Land retten will, muß zur Kindlichen Kaiserin und ihr einen neuen Namen geben. Gell, das kommt Euch schon bekannt vor? Kein Wunder, denn es handelt sich hier um eine werkgetreue Umsetzung des gefeierten Buches von Michael Ende.

Jedenfalls solange es ums große Ganze geht – Siggi Kögl, Boß der Münchner Programmierertruppe Discreet Monsters, legt in diesem Zusammenhang Wert auf die Feststellung, daß die Philosophie des Buches übertragen worden sei, nicht jedoch jede Einzelheit der Handlung. Letzteres können wir bestätigen, denn wir wurden von etlichem überrascht, das es sicher nicht im gedruckten Original gegeben hat: Die leichtgeschürzten Mädels im Palast der Kaiserin etwa, oder auch einige etwas abgefahrenere Szenen wie die, wo man in ein Uhrwerk teleportiert wird und den Ausgang finden muß.

Auffallend ist, daß es stets mehrere Möglichkeiten gibt, ein bestimmtes Problem zu lösen: Beispielsweise kann man meistens kämpfen, was sich dann in steigenden Eigenschaftswerten und Skills bemerkbar macht – aber auch dazu führt, daß die NPCs eine gewisse Scheu vor Euch entwickeln und lieber das Weite suchen, wenn Ihr auftaucht. Andererseits sind jedoch unblutige Vorgehensweisen möglich; wer nicht gleich drauf kommt, darf sich von weiteren, in die Szenerie integrierten Rätseln inspirieren lassen, die oftmals Hinweise auf erfolgversprechendes Handeln im Hauptproblem preisgeben.



Wer von den beiden hat denn nun wohl die größte Klappe?

Besonders aufsehenerregend ist aber die Optik – praktisch haben wir es hier mit dem ersten Adventure in 3D-Shooter-Grafik zu tun (zumindest wenn wir den Begriff Adventure mal etwas weiter fassen, denn schließlich enthält das Game auch Rollenspiel- und Hüpf-Elemente)! Keine Frage, die Monsters sind in puncto Präsentation konkurrenzfähig. „Schuld" daran ist eine selbstgebaute 3D-Engine, die derzeit zur Weltspitze gehört; es zahlt sich also doch aus, wenn man sich (wie es die Monsters taten) zunächst einmal auf den internationalen Stand der Dinge bringt, anstatt im teutonischen Blockgrafik-Saft zu schmoren...

jn



War es nicht so, daß jeder Fantasien-Bewohner auf den Phantasien von irgend jemandem beruht? Hm.....



Amalia die Häßliche wird von bösen, bösen Dingen verfolgt. Die Gelegenheit, sich ihr Vertrauen zu erschleichen...

The Real Neverending Story
Genre
Adventure
Hersteller
Discreet Monsters
Erscheinen geplant
Jahreswende 1999/2000

The Revenant

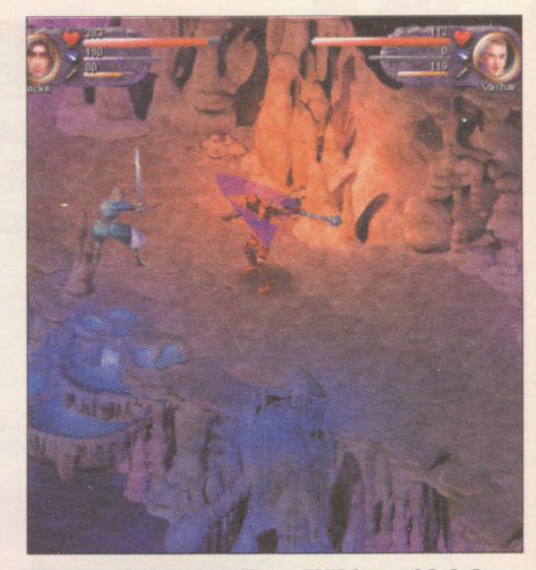
Die letzte Ruhestätte ist auch nicht mehr das, was sie mal war: Wenn es gilt, eine Dame zu retten, steigen die Helden nun schon aus den Gräbern...

Nun ja, so ganz freiwillig geschah die Wiederbelebung von Locke d'Averam allerdings nicht, denn sie war das Werk eines Zauberers, der einen seit Ewigkeiten toten Helden aus den tieferen Höllen zurückrief – auf daß der die Tochter des Herrschers von Misthaven aus den Klauen einer gräßlichen Sekte befreie. Besagte Sekte hat sich über die Jahre hinweg bereits einen ordentlichen Anteil der örtlichen Bevölkerung angeeignet, und zwar mittels Entführung sowie nachfolgender Gehirnwäsche.

Locke, der Revenant (was im Spiel mit „Rückkehrer" übersetzt ist, aber eigentlich wohl eher den gruseligen „Wiedergänger" meint), hat keine andere Wahl, als dem Auftrag anzunehmen, denn ihn zwingt ein Zauber zum Gehorsam. In diesem Sinne durchstreift er also fortan die Insel Akhuilon, um nach Spuren der Sekte und der Tochter zu suchen. Freilich, so stellt er bald fest, gibt es da noch andere Mächte...

So oder so erinnert das Spiel auf den ersten Blick an „Diablo": Man steuert seinen Helden durch eine isometrische Landschaft (Innenräume, Stadt, Wald, Höhlen etc.) und kämpft per Mausklick gegen die jeweiligen Gegner. Doch offenbaren sich die Unterschiede zu Blizzards Gassenfeger recht schnell. Der Revenant verfügt beispielsweise über eine ziemlich komplexe und dicht gestrickte Story, die sich hauptsächlich über Gespräche mit NPCs entfaltet. Auch ist der simple Klick-Kampf keineswegs das Ende der Fahnenstange, denn erstens gibt es noch Sondertasten, mit denen sich bestimmte Schläge auslösen lassen, und zweitens kann man sogar ähnlich wie in „Die by the Sword" eigene Special Moves zusammenstellen.

Optisch beeindruckt das Game im Vergleich zu „Diablo", solange man sich in geschlossenen Räumen befindet. Wald und Wildnis allerdings wirken schon weit weniger überzeugend. Zudem macht die Handhabung nicht immer den besten Eindruck: Der zur Steuerung mit der Maus beispielsweise erforderliche Dauerklick auf die rechte Taste (man „zieht" den Charakter auf diese Weise quasi hinter dem Mauszeiger her) nervt schon nach kurzer Zeit. Hier wurde wohl die Pad-Steuerung allzu einfallslos umgesetzt; tatsächlich funktioniert das Pad bei diesem Spiel wesentlich besser, was übrigens auch für die Kämpfe gilt. Schließlich klingt die Sprachausgabe zumindest momentan noch nicht wirklich gut, weil sich die Stimmen der Sprecher allzusehr ähneln. Aber es ist ja noch ein Weilchen hin, bis der Titel im Laden stehen soll... *jn*


Für uns beide ist diese Höhle zu klein!

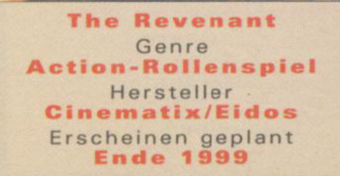


Wer fragt, verdient Antwort


Bei diesem Herrn gibt es Lebensmittel zu kaufen


Die Spur führt zu den vulkanischen Kavernen


Locke im heldenhaften Kampf gegen die Blaumonster



The Revenant
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Cinematix/Eidos
Erscheinen geplant
Ende 1999

Oh, what a night!

Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Dell® Dimension™ PCs schon ab: 1.199DM

NEU: Intel® Pentium® III Prozessor mit 600 MHz!

Full Game-Power und noch mehr Fun:

- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor bis zu 600 MHz
- Mega-Ausstattung, z.B. mit 8x DVD und CD-RW
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

Das alles gibt's bei Dell, dem zweitgrößten PC-Hersteller der Welt* inklusive! Nix wie anrufen!

* im 1. Quartal 99, Quelle: IDC 4/99

Dell® Budget PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHz, 500 MHz oder 600 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 6,4 GB* Festplatte 5400 UPM
- ATI Xpert 98 3D AGP Grafikkarte mit 8 MB SGRAM **Aufpreis auf 16 MB 3dfx Voodoo3 3000D für nur 180 DM/156 DM zzgl. MwSt.**
- 40x CD-ROM Laufwerk
- Yamaha DS-1 64 voice PCI Sound/Wavetable
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works Suite 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

1.599 DM / 1.379 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D030899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

1.999 DM / 1.724 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D040899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

2.599 DM / 2.241 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D060899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

Dell® Multimedia PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHZ, 500 MHz oder 600 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 128 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 13,6 GB* Festplatte 7200 UPM
- **16 MB 3dFX Voodoo3 3000D AGP Grafikkarte**
- **Toshiba 8x DVD-ROM Laufwerk**
- **Sony CRX 100E 4x/2x/24x CD-RW Laufwerk**
- Creative Sound Blaster Live! Value Soundkarte
- Altec Lansing ACS 340 Stereo-Aktiv-Lautsprecher mit Subwoofer
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy
- Vorinstalliert: MS Windows 98 (CD), MS Works Suite 99 (CD), MS Internet Explorer, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

2.799 DM / 2.413 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D130899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

3.199 DM / 2.758 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D140899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.799 DM / 3.275 zzgl. MwSt.
- Best.-Nr.: D160899 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

Dell Monitore und Upgrades

- Dell 17" Monitor M770[1] (16,0" V.I.S.) 70 kHz, 0,27 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95 **599 DM/517 zzgl. MwSt.**
- Dell 19" „Trinitron®" Monitor P990[1] (18,0" V.I.S.) 96 kHz, 0,25 mm, max 1280x1024/85 Hz, TCO-95 **1.199 DM/862 zzgl. MwSt.**
- Aufpreis für zus. 64 MB SDRAM **200 DM/172 zzgl. MwSt.**
- 32 MB Diamond Viper V770 TNT2 Ultra AGP Grafikkarte (Aufpreis von Voodoo3 3000D) **250 DM/216 zzgl. MwSt.**
- US Robotics V.90 PCI Global Modem **119 DM/103 zzgl. MwSt.**

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.

* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

[1] Diese Monitorpreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.

Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. „Trinitron®" ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Anrufen* & Bestellen

0180/5 44 81 99

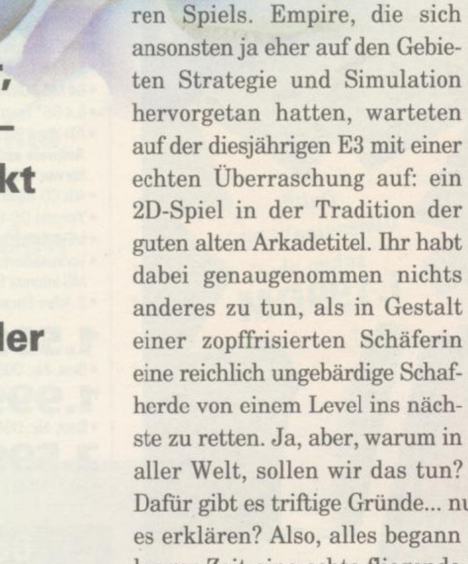
*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 06103/97 1640

BE DIRECT™

DELL®

www.dell.de



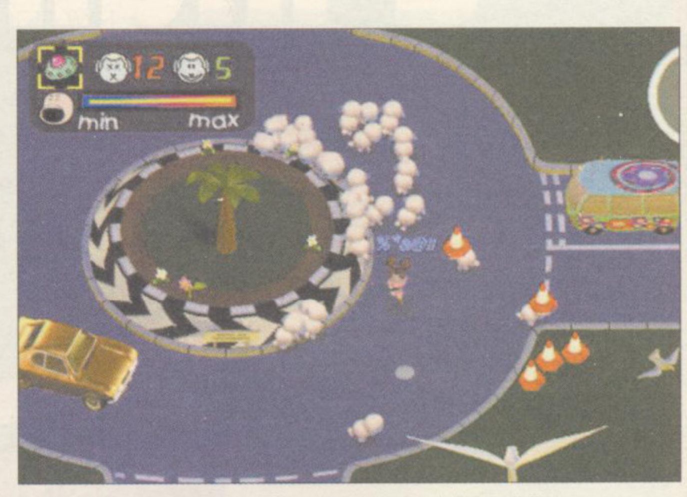
Sheep

Schaf, Schäfer, am Schäfsten – Empire beglückt uns mit einer Schafherden-simulation voller britischem schwarzem Humor und munterem Arkadespaß



Huschhusch, über den Fluß!

Määäh! So lautet der Wahlspruch dieses etwas anderen Spiels. Empire, die sich ansonsten ja eher auf den Gebieten Strategie und Simulation hervorgetan hatten, warteten auf der diesjährigen E3 mit einer echten Überraschung auf: ein 2D-Spiel in der Tradition der guten alten Arkadetitel. Ihr habt dabei genaugenommen nichts anderes zu tun, als in Gestalt einer zopffrisierten Schäferin eine reichlich ungebärdige Schafherde von einem Level ins nächste zu retten. Ja, aber, warum in aller Welt, sollen wir das tun? Dafür gibt es triftige Gründe... nur, wie soll man es erklären? Also, alles begann damit, daß vor langer Zeit eine echte fliegende Untertasse auf der Erde landete, unterwegs in einer lebenswichtigen Mission. Aber kaum angekommen, hatte die Besatzung irgendwie vergessen, worum es eigentlich ging. Also stiegen sie aus – weiß, wollig und vierbeinig, und begannen erstmal Gras

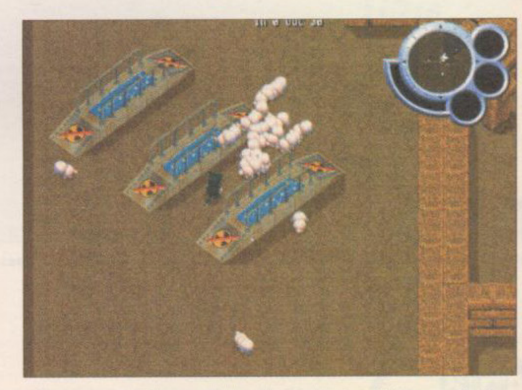


Der Kreisverkehr ist für ein Schaf nicht leicht zu verstehen, da sind Unfälle vorprogrammiert



Und hier! Die schrecklichen Mähdrescher, die unsere Schützlinge in ordentliche Strohballen verpacken.

zu fressen und „määäh“ zu rufen. Die Aliens sahen nämlich wie irdische Schafe aus – sollte uns das zu denken geben? Und was ist mit den unzähligen Gefahren wie herumrasenden LKW, Hochspannungs-Elektrozäunen oder ruchlosen Fleischkonservenfabriken? Da sich die Alienschafe in unserer Welt so gar nicht zurechtfinden, muß durch irdische Intelligenz (die zumindest beim Spieler vorauszusetzen ist) die Herde durch 16 Gegenden voller Fallen und Todesgefahren gelotst werden. Das wird nicht einfach, haben doch die Entwickler des Spiels nicht Zeit noch Mühen gescheut, die Kunst der Spieleprogrammierung zu neuen Höhen zu treiben: Da es sich ja wie erwähnt um Schafe handelt, mußte in langwieriger Arbeit statt der vielzitierten künstlichen Intelligenz (KI) eine künstliche Dummheit (KD) geschaffen werden, die fortan dem Bildschirmschäfer das Leben schwer macht. Also wird es zum kniffligen Unterfangen, die Wollknäuel durch geschicktes Einkreisen und gelegentliches Erschrecken (was sie zu gänsehäutigem Erschauern veranlaßt) vorbei an allen Möglichkeiten des jähen Ablebens zu lotsen. Vergeßt nicht: Auch wenn die Vierbeiner noch so putzig dahinscheiden (allein ihr plötzliches Verschmoren am Elektrozaun erzeugt unwillkürliches schiefes Grinsen), nur für gerettete Schafe bekommt Ihr am Levelende auch Punkte gutgeschrieben. Ob Disco, U-Bahn, Eiskremfabrik oder die in edler Romantik untergehende Titanic – kaum ein Sujet wird ausgelassen, das Spielspaß mit kauzigen Zitaten vermischen kann. *fe*



Ohweeeh! Eine Fabrik voller giftiger Gräben! Wie soll das gutgehen?



Sheep
Genre
Arcadespiel
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant
November '99

STERNEN

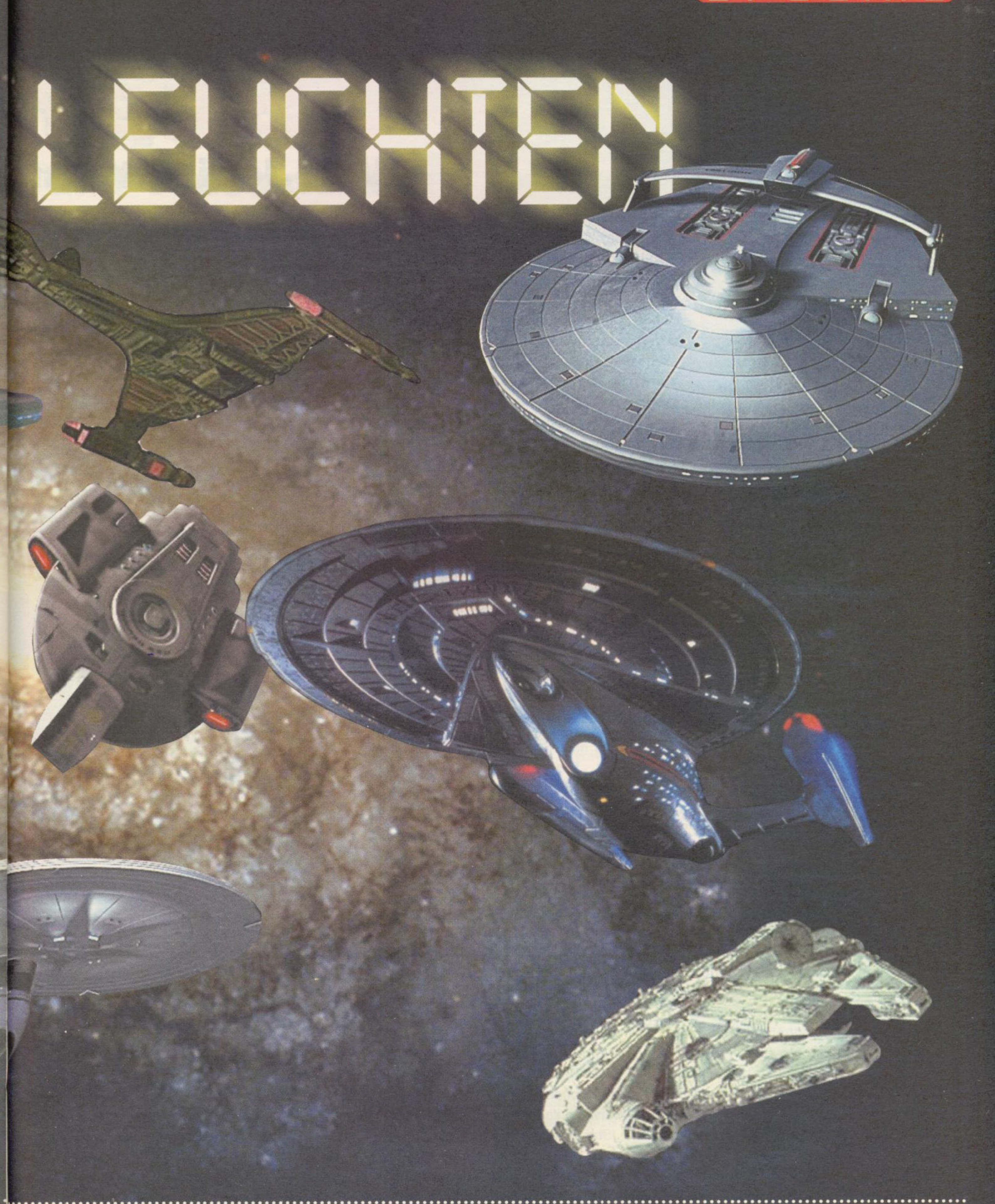
Ein Streifzug durch die aufregendsten Winkel des PC-Spiele-Universums

Star-Wars-Fans verlieren ihren Job, nur, um als Erste den neuen Kinofilm „Episode 1" sehen zu können. Star-Trek-Fans verkleiden sich und leben unter Aufgabe ihrer Persönlichkeit bekannte Filmrollen nach. Babylon-5-Fans verteidigen trotzig die Qualität der Serie und hoffen inständig auf gleichnamige Kino- und Spielehits. Wing-Commander-Besessene verzweifeln heimlich an der bescheidenen Verfilmung, während Elite-Veteranen von alten Zeiten schwärmen und nach neuen Eliten Ausschau halten. Allen gemeinsam ist die Faszination, die der weitgehend noch unerforschte Weltraum auf uns Menschen ausübt. Was mag uns dort erwarten? Intelligente Handelspartner, menschenvertilgende Aliens, unbesiegbare Superraumschiffe, besitzergreifende Symbionten oder gar spitzfindige Gaswolken? Wir wissen es (noch) nicht, aber die diversen Bücher-, Film- und Spieleproduktionen versorgen uns seit einem halben Jahrhundert mit phantasievollen und in sich logischen Interpretationen. Die besten Serien haben ein Millionenpublikum und riesige, hyperaktive Fangemeinden an sich binden können, weshalb eine Expansion in die Computerspielewelt nur logisch war. Anläßlich des Kinostarts von „Star Wars, Episode 1, Die dunkle Bedrohung" beleuchten wir in einem ausführlichen Special, was sich in den verschiedenen Galaxien spieletechnisch entwickelt. Wir reisen dabei unter anderem durch die Universen von Star Wars, Star Trek, Babylon 5, Wing Commander, Homeworld und X. Wir informieren Euch über den Status Quo, blenden kurz die Historie ein und beschleunigen dann Richtung Zukunft, damit Ihr wißt, was auf Euch zukommt...

Lest lange und in Zufriedenheit! *rm*

STAR WARS SEITE 38 • STAR TREK
CONQUEST & STARLANCER SEITE

LEUCHTEN



Star
Von Jedi-Rittern

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

Vor über 20 Jahren legte ein Filmemacher namens George Lucas den Grundstein für die erfolgreichste SF-Filmtrilogie aller Zeiten. Am 25. Mai 1977 startete mit „Star Wars" (zu deutsch: „Krieg der Sterne") erstmals in 32 nordamerikanischen Lichtspielhäusern sein Weltraummärchen, das als eines der umsatzstärksten Werke in die Annalen der Filmgeschichte eingehen sollte (allein in den USA hat der Film bislang um die 461 Millionen Dollar in die Kinokassen gespült).

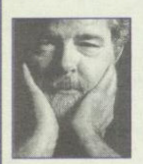
Lucas erschuf mit diesem bildgewaltigen, tricktechnisch perfekt inszenierten Leinwand-Spektakel eine mystische Welt und bevölkerte sie mit markanten Charakteren und absonderlichen Kreaturen. Die Abenteuer des jungen Luke Skywalker, der zusammen mit dem Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi, dem liebenswerten Androiden-Pärchen C-3PO und R2D2 sowie dem draufgängerischen Space-Cowboy Han Solo und seinem affenähnlichen Kumpel Chewbacca aufbricht, um die holde Prinzessin Leia Organa aus den Klauen des bösen Imperiums zu retten, verzauberten Millionen Menschen auf der ganzen Welt. Noch heute vermag dieses zeitlose Epos nachwachsende Generationen von Kinogängern und Cineasten zu begeistern.



Von links: Luke (Mark Hamill), Leia (Carrie Fisher) und Han Solo (Harrison Ford)

Wie „jetzt" alles anfängt: Der Kinofilm mit reichlicher Verspätung den

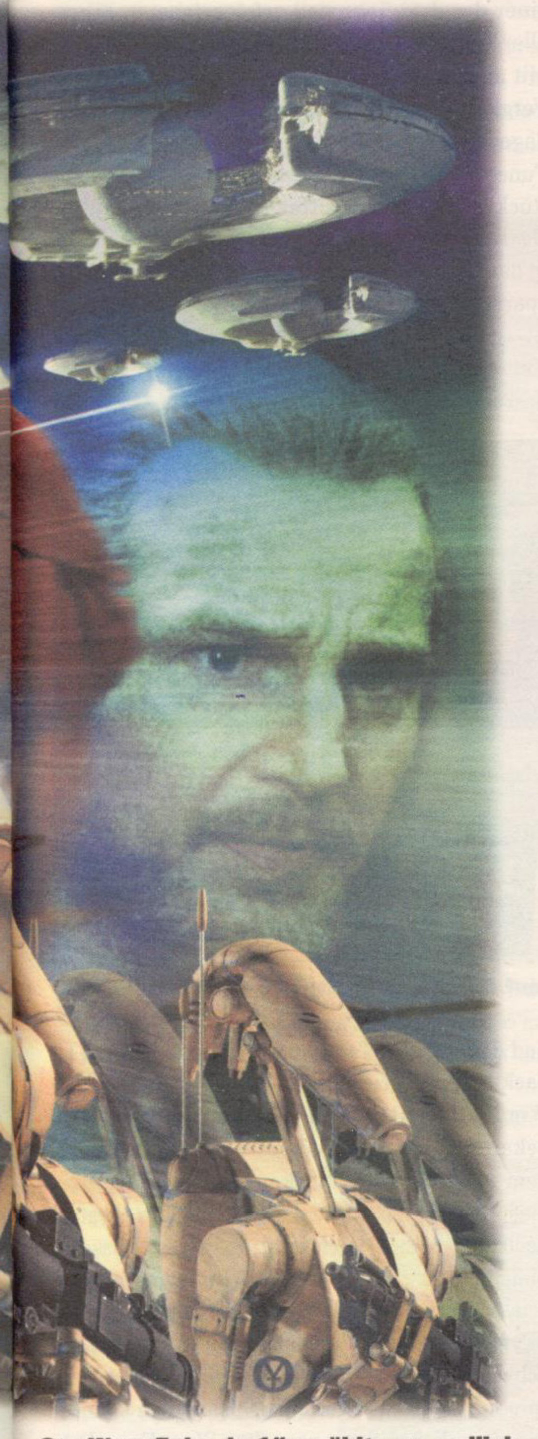
Der Märchenerzähler George Lucas



Geboren am 14. Mai 1944 in der kalifornischen Kleinstadt Modesto, widmete sich George Lucas in jungen Jahren eher dem Studium von Comics – von Superman bis Mickey Maus – und regelmäßigen Kinobesuchen, als seiner schulischen Laufbahn. Schon früh entschloß er sich deshalb für eine Lehre als Zimmermann. Nach einem schweren Autounfall zwei Tage vor seinem Highschool-Abschluß änderte er jedoch seine Zukunftspläne und begann am Junior College seiner Heimatstadt Anthropologie, Mythologie und Philosophie zu studieren, bevor er die Filmschule University of Southern California besuchte. Dort drehte er einige Kurzfilme, darunter „Electronic Labyrinth: THX-1138: 4EB", der den ersten Preis beim National Student Film Festival gewann. 1967 lernte George Lucas schließlich Francis Ford Coppola kennen, der gerade „Finian's Rainbow" mit Fred Astaire realisierte. Zwei Jahre später zogen die beiden Filmemacher nach San Francisco, wo sie ihre eigene Produktionsfirma American Zoetrope gründeten. Das erste Projekt dieser Company war Lucas' Langfassung von „THX-1138". 1971 verließ er American Zoetrope und rief seine eigene Firma, Lucasfilm Ltd., ins Leben. Nach dem überraschenden Erfolg seiner zweiten, stark autobiographisch geprägten Regiearbeit „American Graffiti", gewährte ihm 20th Century Fox einen Vorschuß von 15 000 Dollar für die Vollendung des Skripts für sein „Star Wars"-Projekt. Vier Drehbuchentwürfe später, wobei noch während der Filmaufnahmen weitere Änderungen vorgenommen wurden, begannen am 22. März 1976 die Dreharbeiten zu dem Science-Fiction-Meisterwerk...

Mittlerweile konnte sich Lucas nicht nur als „Star Wars"-Schöpfer einen Namen machen, sondern schrieb und/oder produzierte des weiteren Kinohighlights wie die Indiana-Jones-Triologie, die Fantasystreifen „Willow", „Labyrinth", „The Land Before Time" undsoweiter.

Wars
und Todessternen

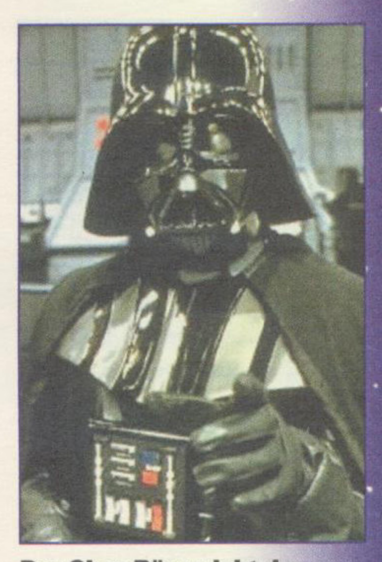

„StarWars Episode 1" erzählt nun endlich Beginn der Saga (mehr Infos ab Seite 40)

Beinahe exakt drei Jahre nach dem offiziellen Kinostart des ersten Teils kam 1980 mit „Star Wars: The Empire Strikes Back" („Krieg der Sterne: Das Imperium schlägt zurück") das zweite Kapitel der Saga in die Kinos. Aufgrund der Strapazen, die er bei den Dreharbeiten zu „Star Wars" durchmachte (u.a. ein Verdacht auf Herzinfarkt), überließ George Lucas den Regiestuhl diesmal seinem Kollegen Irvin Kershner („Die Augen der Laura Mars", „Sag niemals Nie"), den er zuvor aus einer Liste mit 100 potentiellen Kandidaten ausgewählt hatte. Das weitaus düstere Sequel erzählte die Geschichte der aus „Star Wars" bekannten Protagonisten weiter und führte neue Charaktere wie den weisen Jedi-Lehrmeister Yoda sowie Han Solos alten Weggefährten Lando Calrissian in das Star-Wars-Universum ein. Die Fortsetzung wurde ebenfalls wieder ein beachtlicher Erfolg (Einspielergebnis in den USA um die 290 Millionen Dollar). Drei Jahre später schloß George Lucas die Triologie mit „Star Wars: Return Of The Jedi" („Krieg der Sterne: Die Rückkehr der Jedi-Ritter") ab. Auch bei diesem Teil führte der Maestro nicht mehr selbst Regie, sondern übertrug diese Aufgabe Richard Marquand. Die putzigen, teddybärähnlichen Geschöpfe namens Ewoks, die den Waldmond Endor bevölkerten, bekamen anschließend noch zwei fürs amerikanische Fernsehen produzierte Spielfilme – „The Ewok Adventure: Caravan Of Courage" (1984) und „Ewoks: The Battle For Endor" (1985) – sowie eine eigene TV-Serie spendiert.

Pünktlich zum 20jährigen „Star Wars"-Jubiläum wurde die Triologie dann 1997 als „Special Edition" wiederaufgeführt. In Bild und Ton digital überarbeitet und mit zusätzlichen Effekten und Szenen versehen, die Lucas wegen Zeit- bzw. Geldmangel oder den noch nicht vorhandenen technischen Möglichkeiten seinerzeit nicht realisieren konnte, entfachten die drei „restaurierten" Filme erneut das „Star Wars"-Fieber und sorgten abermals für volle Kinos.

Zu diesem Zeitpunkt – angeblich seit November 1994 – war der Jedi-Vater bereits damit beschäftigt, eine neue Episode der Space-Opera zu entwickeln (ursprünglich wurde die Saga als neunteiliges Gesamtwerk konzipiert). Anstatt die Erzählung um Luke, Leia, Han & Co. fortzusetzen, skizzierte George Lucas jedoch die Vorgeschichte des Sternenkrieges. Das erste Kapitel „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" können Fans ab 19. August endlich auch hierzulande auf der großen Leinwand bewundern.


Die Helden brechen auf, um dem Imperium die Stirn zu bieten


Der Ober-Bösewicht der Star-Wars-Triologie: Darth Vader (David Prowse)


In „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" wird Leia abermals von Luke befreit

Anarkin (Jake Lloyd) nimmt an dem Prodracer-Rennen teil

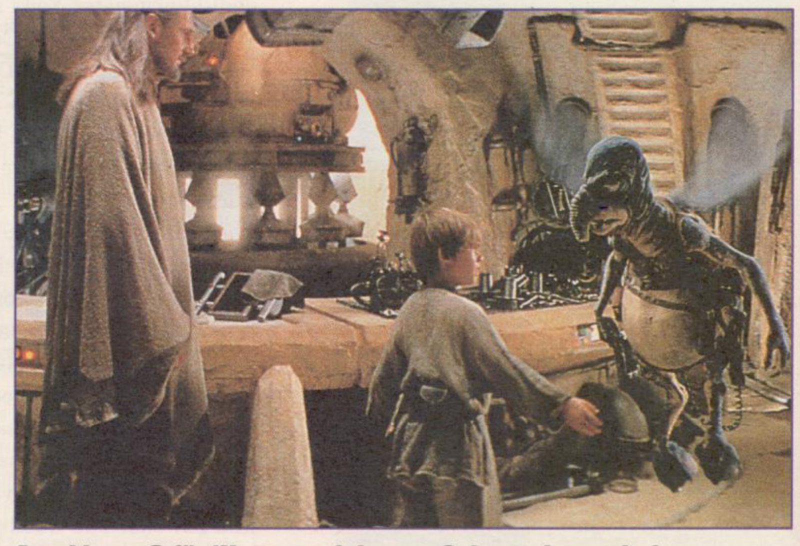


Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

Mit Sicherheit ist die Reise zurück zum eigentlichen Anfang der Science-Fiction-Saga eines der größten Filmereignisse dieses Jahrzehnts. Nach mehr als 20 Jahren nahm George Lucas wieder einmal im Regiestuhl Platz, um eine neue Ära im „Star Wars"-Universum einzuläuten. Bis 2005 will er mit Hilfe von insgesamt drei Filmen erzählen, wie aus Anarkin Skywalker (dem Vater von Luke und Leia) der Bösewicht Darth Vader wird. In den USA ist der erste Teil dieser neuen Triologie bereits am 19. Mai angelaufen und bricht erwartungsgemäß alle Rekorde: Allein am Eröffnungstag spielte „Episode I" die sagenhafte Summe von 28,5 Millionen Dollar ein. Nach etwas mehr als zwei Monaten übersteigen die Einspielergebnisse bereits die magische 400-Millionen-Dollar-Grenze, wodurch „Die dunkle Bedrohung" schon jetzt einer der drei finanziell erfolgreichsten Filme aller Zeiten ist.

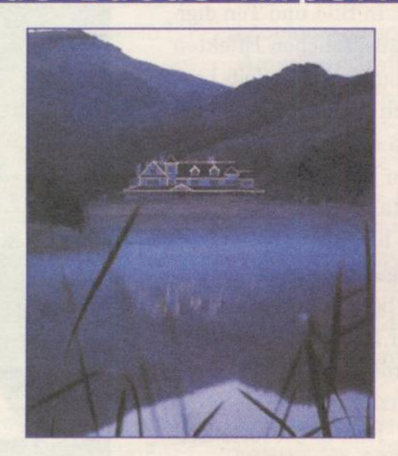
Mit einem Budget von 115 Millionen Dollar (im Vergleich: der erste „Star Wars"-Streifen kostete dagegen „schlappe" 10 Millionen) wurde die in Tunesien, Italien und England gedrehte, triphale Rückkehr der Jedi-Ritter realisiert. Bekannte Gesichter aus der Glitzerwelt des Films sind in der Produktion – wie schon anno 1977 – recht sparsam vertreten. „Trainspotting"-Star Ewan McGregor verkörpert den jungen Obi-Wan Kenobi, „Rob Roy"-Darsteller Liam Neeson dessen Mentor, den Jedi-Meister Qui-Gon Jinn und der Quentin-Tarantino-erfahrene Samuel L. Jackson absolviert einen Auftritt als Mace Windu. Damit wären aber auch schon die bekanntesten Schauspieler aufgezählt, die in dem neuen Epos mitwirken. Natalie Portman, die junge Königin Amidala, ist einem am ehesten noch durch ihre Performance in Luc Bessons Meisterwerk „Der Profi" in Erinnerung geblieben, während Jake Lloyd, der den jungen Anakin Skywalker mimt, unter anderem in der Arnold Schwarzenegger-Komödie „Versprochen ist Versprochen" Schauspielerfahrung sammeln konnte. Die eigentlichen Stars von „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" sind ohnehin die von George Lucas Special-Effects-Company Industrial Light & Magic entwickelten Kreaturen und Effekte. In diesem Punkt setzt das Werk sogar neue Maßstäbe und ist ein weiterer richtungsweisender Schritt ins digitale (Film-) Zeitalter. Wenn Schwadronen von Robotern in den Kampf

Jar Jar Binks ist eines der vielen neuen Geschöpfe des Star-Wars-Universums



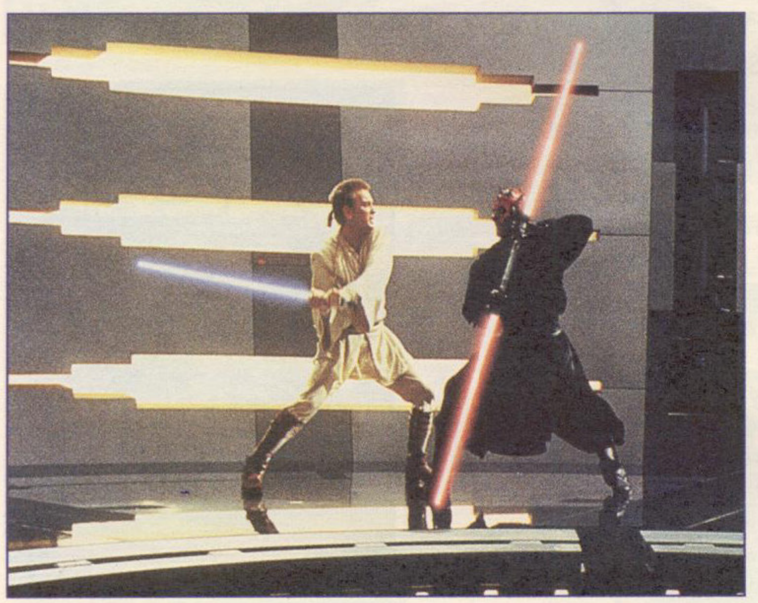
Anarkin muß für Wattoo auf dessen Schrottplatz schuften

Das Lucas-Imperium



Da sich George Lucas mit einem geringeren Regiehonorar für „Krieg der Sterne" begnügte, stattdessen aber die Rechte an allen Fortsetzungen, Vermarktungen und Veröffentlichungen behielt, konnte er durch diese Einnahmen (bis heute 4,5 Milliarden Dollar!) seine weiteren Filmprojekte finanzieren sowie seine eigenen Firmen und das „Hauptquartier", die Skywalker-Ranch in Kalifornien, aufbauen. Neben seiner Film- und Fernsehproduktionsfirma Lucasfilm Ltd., der THX-Institution sowie Skywalker Sound (eine der größten Audio-Postproduktionseinrichtung der gesamten Filmindustrie), gründete er 1975 die renommierte Special-Effects-Company Industrial Light & Magic sowie 1982 das auf Unterhaltungssoftware spezialisierte Unternehmen LucasArts.

ziehen, Raumschiffe in futuristischen Städten landen, seltsame Vehikel in einem atemberaubenden Wettrennen mit irrsinniger Geschwindigkeit über Anarkins Heimatplaneten Tatooine rasen (einer der Höhepunkte des Films!) oder Jar Jar Binks, eines der vielen neuen Geschöpfe des Star-Wars-Universums, hinter den menschlichen Protagonisten her trottet, arbeiteten die ILM-Rechner auf Hochtouren. „Episode I" zelebriert Computeranimation in Perfektion und reizt in geballter Form die heutigen technologischen Möglichkeiten aus; virtuelle Realität für die große Kinoleinwand.



Das Finale: Obi-Wan duelliert sich mit Darth Maul

Die Story von „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" können PC-Besitzer bereits seit Ende Mai dank des gleichnamigen Action-Adventures nachspielen: Die raffgierige Handelsföderation belegt den friedlichen Planeten Naboo mit einer Blockade. Jedi-Meister Qui-Gon Jinn und sein Schüler Obi-Wan Kenobi werden vom Hohen Rat der Jedi entsandt, um den Streit zwischen den Parteien zu schlichten. Die Friedensgespräche auf einem Schiff der Handelsföderation entpuppen sich jedoch als Falle. Nur knapp können die Helden mit heiler Haut entkommen. Bis zum finalen Lichtschwert-Duell mit dem sinisteren Sith-Lord Darth Maul müssen die beiden Protagonisten nun zahlreiche Abenteuer bestehen und die verschiedensten Schauplätze aufsuchen. Dabei lernen sie nicht nur den tolpatschigen Jar Jar Binks oder den jungen Knaben Anarkin Skywalker kennen, sondern begegnen auch ein paar altbekannten Charakteren wie C-3PO (hier quasi noch „nackt", ohne seine goldene Verkleidung), R2D2 und dem widerlichen Jabba the Hutt (der ja bekanntlich den am Ende von „Das Imperium schlägt zurück" in Karbonit eingefrorenen Han Solo als Palastdekoration mißbrauchen wird).

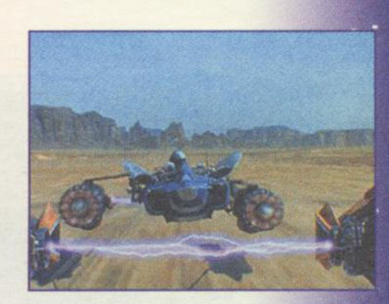


Frauenpower: Königin Amidala schießt scharf

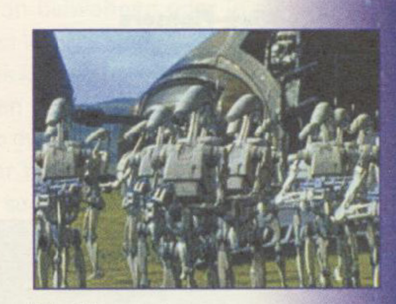
Der nächste Teil der Vorgeschichte, also Episode II, soll die treue Fangemeinde voraussichtlich im Jahre 2002 in die Kinos locken und sich mit Anarkins Ausbildung zum Jedi beschäftigen. 2005 werden Star-Wars-Jünger dann schließlich miterleben können, wie und warum sich Anarkin Skywalker letztendlich in den berüchtigten Darth Vader verwandelt. So lautet jedenfalls der Plan von „Star Wars"-Schöpfer George Lucas. Möge die Macht mit ihm sein!



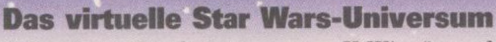
Der Jedi-Meister Qui-Gan Jinn hilft Königin Amidala im Kampf gegen die böse Handelsförderation



Das Podracer-Wettrennen auf Tatooine ist einer der Höhepunkte von „Episode I"



Die Heerscharen von Robotern entstanden in den Rechnern der Special-Effects-Firma ILM



Das virtuelle Star Wars-Universum

Seit dem Erscheinen von „X-Wing“ und „Rebel Assault“ (einem der ersten Titel, der auf dem damals noch brandneuen Speichermedium CD-ROM ausgeliefert wurde) im Jahre 1993 können auch PC-Spieler dank Lucas Arts beinahe schon regelmäßig in virtueller Form ins Star-Wars-Universum eintauchen und überwiegend actionorientierte Abenteuer bestehen. Herausragend in dem ständig wachsenden Sortiment der Star Wars-Spiele ist zweifellos der Ego-Shooter „Jedi Knight“, der 1997 veröffentlicht wurde. Der Nachfolger von LucasArts´ erstem – hierzulande indizierten – Ausflug in die Ich-Perspektive konnte sich seinerzeit durch sein ausgefeiltes, vielschichtiges Gameplay gegenüber der Konkurrenz durchsetzen.

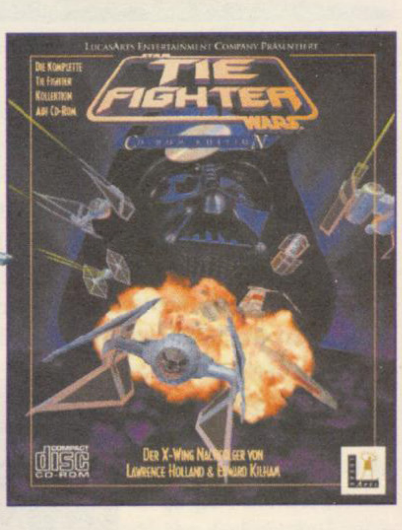
„Jedi Knight“ konnte anno 1997 die Ego-Shooter-Fangemeinde begeistern

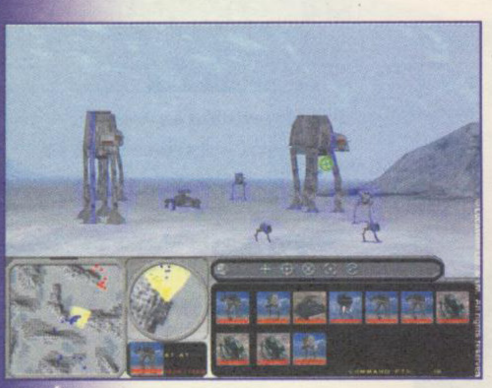
Die aktuellen Titel – „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung“ und „Star Wars Episode I: Racer“ – widmen sich thematisch bereits dem jüngsten George-Lucas-Epos und wurden beinahe zeitgleich zum US-Kinostart des Filmereignisses veröffentlicht. Gegenüber dem etwas halbgaren Action-Adventure „Die dunkle Bedrohung“, dem ein gewisses Konsolen-Flair anhaftet, besitzt der rasante Star Wars Racer, dem das atemberaubende Podracer-Rennen des Films als Spielidee zugrunde liegt, eindeutig mehr Spielspaß.



In dem ersten Star-Wars-PC-Titel durften wir im Cockpit eines X-Wing-Fighters zahlreiche Missionen bestreiten

Im Vergleich zu „Star Trek“, wo uns in den nächsten Monaten durch Interplay und Activision eine wahre Spieleflut bevorsteht, müssen sich Star-Wars-Fans mit gerade einmal zwei Ankündigungen für die absehbare Zukunft begnügen:

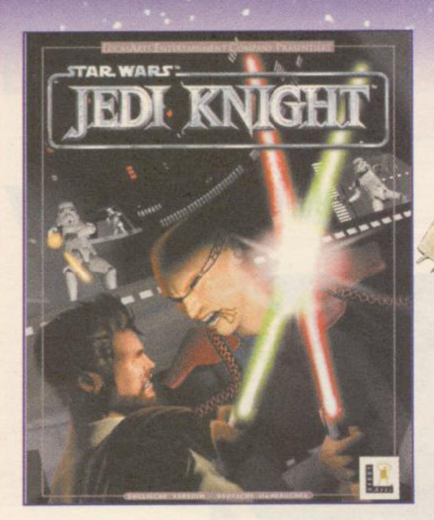


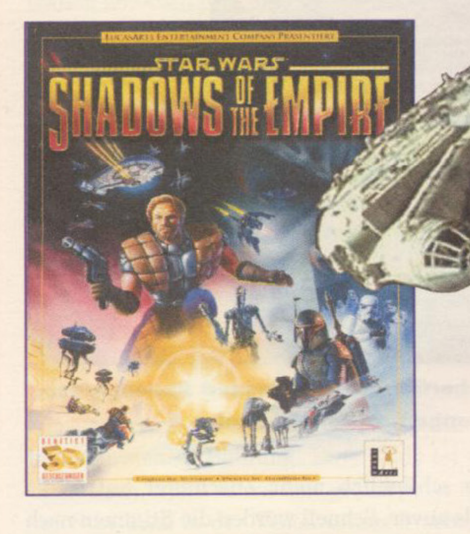


„Force Commander“ ist LucasArts Antwort auf Echtzeitstrategicals à la C&C

Star Wars: Force Commander

Mit „Force Commander“ schickt sich LucasArts an, im Herbst das Echtzeitstrategiegenre zu erobern. Entweder auf der Seite der Rebellen oder aber im Dienst des bösen Imperators müßt Ihr Eure Partei zum Sieg führen. Als Schauplätze dienen nicht nur Szenarien wie die Wüste von Tatooine, die tropischen Wälder von Yavin 4 oder der Eisplanet Hoth, sondern auch bisher unbekannte Locations wie der Computerkomplex auf Ruul. Insgesamt mehr als 50 unterschiedliche Einheiten – darunter Bodentruppen (Stromtroopers, verschiedene Droiden etc.), Panzer, AT-ATs, AT-STs, Y-Wings und TIE-Bomber – werden in erbitterten Schlachten gegeneinander antreten. Dabei soll zwischen den Missionen eine packende Storyline den Handlungsverlauf vorantreiben. Optisch will Euch das Strategical mit einer 3D-Grafik à la





„Warzone 2100“ den Atem rauben, während Ihr mittels diverser Kameramodi das martialische Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten könnt.

Erscheinen geplant: 4. Quartal 1999

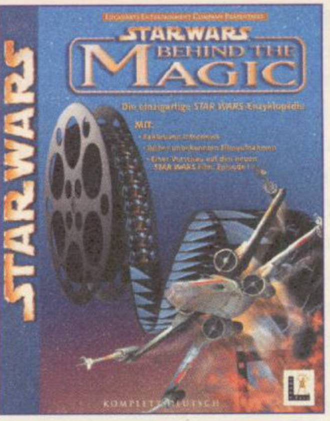
Star Wars Episode I: Obi-Wan

Recht dürftig sind bislang die Informationen zu dem nächsten „Episode I“-Titel namens „Obi-Wan“, dessen Veröffentlichung voraussichtlich für das 1. Quartal 2000 vorgesehen ist. Nur soviel ist bisher bekannt: In der Gestalt von Obi-Wan Kenobi werdet Ihr mit Eurem Lichtschwert garstige Gegner an diversen Schauplätzen des Star-Wars-Universums niedermähen müssen. Die Handlung verläuft dabei angeblich parallel zu den Geschehnissen des Films. Laut Aussage von LucasArts soll „Obi-Wan“ das erfolgreiche Spielprinzip von „Jedi Knight“ weiterführen. Die Bewegungsabläufe des Jedi-Ritters werden übrigens via Motion-Capturing-Technologie realisiert.

Erscheinen geplant: 1. Quartal 2000

Ein AT-AT sowie zwei AT-STs stapfen gemächlich durch den Wüstensand. („Star Wars: Force Commander“)

„Star Wars: Behind The Magic“ & „Star Wars Episode I: Insider's Guide“



Die Bibel für alle Star Wars-Jünger veröffentlichte LucasArts in digitaler Form mit „Star Wars: Behind The Magic“. Per Mausklick steht – unterteilt in verschiedene Kategorien – eine erschöpfende Fülle an Informationen zu „Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ zur Verfügung. Mit über 20 000 Bildern, zahlreichen Audio- und Videoclips (u.a. für „Krieg der Sterne“ gedrehte Szenen, die der Schere zum Opfer fielen), kurzen Biographien über die Schauspieler, einem Glossar mit mehr als 700 Einträgen etc. hält der Fan mit „Behind The Magic“ das wohl ultimative Star-Wars-Kompendium in seinen Händen. Bei diesem beachtlichen Informationsgehalt, der zwei CD-ROMs umfaßt, kommt aber außerdem der Unterhaltungswert nicht zu kurz. So könnt Ihr im Waffenversuchslabor die Effektivität diverser martialischer Geräte an einem Soldaten der Sturmtruppen testen, in einer Modenschau Prinzessin Leia in verschiedenen Outfits bewundern, einer Besichtigungstour durch Han Solos Millenium Falcon beiwohnen oder in einem Quiz Euren Wissensstand überprüfen. Ein ähnliches Infotainment-Produkt ist inzwischen in den USA auch zu „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung“ erschienen (Titel: „Star Wars Episode I: Insider's Guide“) und soll hierzulande ab September komplett in Deutsch erhältlich sein.



Star
To boldly

Der Weltraum: Unendliche Weiten...



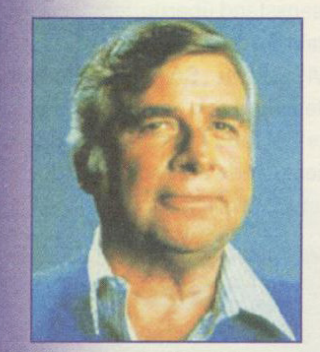
Unter dem Kommando von James T. Kirk begann das Abenteuer



Das berühmte Trio, dessen Auseinandersetzungen so beliebt sind



Mittelpunkt intergalaktischer Krisen: Die Raumstation Deep Space Nine



Der Schöpfer einer Legende: Gene Roddenberry

Der Erfolg einer Fernsehserie spiegelt sich unter anderem in ihrer Langlebigkeit wieder. Seit nunmehr 33 Jahren begeistern die Abenteuer der Föderation Millionen von Fans weltweit. Dabei sah es anfangs gar nicht danach aus, als würde die von Gene Roddenberry erfundene Serie um das Raumschiff Enterprise und ihre Besatzung überhaupt die erste Staffel überstehen. SciFi-Serien waren damals kein Thema, der Stoff den Verantwortlichen von NBC zu intellektuell. Erst ein zweiter Pilotfilm, der mehr Actionsequenzen hatte, wurde akzeptiert. Am 8. September 1966 lief die Enterprise erstmals über amerikanische Fernsehschirme. Bis zur letzten Folge im Jahre 1969 wurde die Serie fortwährend durch Budgeteinsparungen bedroht und sollte mehrmals abgesetzt werden. Nach der Ausstrahlung der letzten Episode am 3.Juni 1969 schien endgültig Schluß zu sein. Doch unerwarteterweise waren die Wiederholungen in den kommenden Jahren ein großer Erfolg, bis die Serie schließlich mehr Zuschauer hatte, als jemals zuvor. Schnell wurden die Stimmen nach einer Fortsetzung lauter. Doch die Verantwortlichen entschieden sich für einen größeren Schritt. 1979 machte die Crew der Enterprise den Sprung in die Kinos. Der Film war ein kommerzieller Erfolg, wenn auch die Kritiken von einer nur dünnen Story sprachen. Mittlerweile gibt es neun Kinofilme, von denen der letzte im vergangenen Jahr Premiere feierte, am 10. wird bereits gearbeitet. Behandelten die ersten sechs Streifen noch Abenteuer der alten Crew um Captain Kirk, wurden sie 1994 durch die nächste Generation um Jean Luc Picard abgelöst. Durch den lang anhaltenden Erfolg von Star Trek wurde bereits im Jahr 1984 eine weitere Serie gestartet, die zeitlich lange nach der sogenannten „Classic"-Serie spielte. Geraume Zeit mußte die neue Enterprise und ihre Besatzung um die eigene Identität kämpfen. Doch letztendlich wurde sie von den Fans weltweit akzeptiert und gilt bis dato als erfolgreichste Serie im Star-Trek-Universum. Eine große Herausforderung war das 1993 anlaufende „Star Trek:



Ergraute Helden: Insgesamt sechsmal durften Kirk & Co. sich selbst und die Föderation retten

Trek go...

Deep Space 9". Die Produzenten verfolgten ein gänzlich neues Konzept, zum ersten Mal spielten sich die Ereignisse nicht auf einem Raumschiff, sondern auf einer Raumstation ab. Auch präsentierte sich DS9 von Anfang an in einer sehr düsteren Atmosphäre. Der jüngste Ableger im „Star Trek Universum" ist die Voyager unter dem Kommando von Kathryn Janeway. Im Mai dieses Jahres wurde die letzte Folge von DS9 ausgestrahlt. Doch der Kult, anfangs nur um die Enterprise und ihre Crew, nun um das ganze Universum, geht weiter. Bereits jetzt finden intensive Gespräche über eine neue Serie statt, und selbst der 10. Kinofilm befindet sich in Planung. Eine Ende ist nicht abzusehen. Viele sehen den großartigen Erfolg von Star Trek in der Vision seines Erschaffers. Gene Roddenberry präsentierte eine Zukunft, in der es die Menschheit geschafft hat, sich trotz vieler Differenzen in der Weltanschauung und den Kulturen zu vereinen, um gemeinsam eine bessere Zukunft zu erschaffen. In den USA der 60er Jahren war es ein gewagtes Experiment, im Fernsehen eine Crew aus Amerikanern, Asiaten, Russen und einer schwarzen Frau, die noch dazu Offizier war, zu präsentieren. Die Wirkung gerade in den USA war und ist enorm. Nicht ohne Grund wurde beispielsweise das erste Space Shuttle Enterprise getauft, das leider nie den Sprung ins All schaffte. Die Worte Trekkie und Trekker, offizielle Bezeichnung für Star-Trek-Fans, wurde ins 1895 erstmals veröffentlichte, Oxford English Dictionary aufgenommen.

Erfolg läßt sich entsprechend vermarkten und so wächst der Merchandising-Markt stetig. Das Phänomen ist dem bei Star Wars ähnlich und, egal wie unnütz etwas auch erscheint, es läßt sich verkaufen, wenn der Name Star Trek damit verbunden ist. Über Kugelschreiber, Bettwäsche, Tassen, futuristische Telefone oder Wecker – für jeden ist etwas dabei. Unzählige Romane sind bisher erschienen, selbst ein Wörterbuch für die klingonische Sprache wurde mittlerweile veröffentlicht. Technische Bücher, die sich mit der futuristischen Technologie im Star Trek Universum befassen und auf nüchterne und wissenschaftliche Art das Funktionsprinzip des Warpkerns oder eines Dämpfungsfeldes beschreiben, gehören in das Regal eines jeden Fans. Trotz des riesigen Marktes und des darin verborgenen Potentials gab es bisher nur wenige Computerspiele, die im Star-Trek-Universum angesiedelt waren. Interplay besaß lange die Lizenz für den Stoff der Originalserie, während Microprose die „Next Generation"-Lizenz erwarb.

So erschienen u.a. die beiden Adventures „25th Anniversery" und „Judgement Rites", die Kirk-und-Co.-Abenteuer bestreiten ließ. Später folgten „Starfleet Academy", was Euch in die Rolle eines Sternenflottenkadetten versetzte. Während Eurer Ausbildung durftet Ihr noch



Die Missionen der Enterprise 1701-D unter dem Kommando von Jean Luc Picard setzten den Erfolg fort



Die Borg stellen die bedrohlichsten und faszinierendsten Gegner dar



Die ehemalige cardassianische Station DS9 war ein hart umkämpfter und strategisch wie wirtschaftlich wichtiger Posten

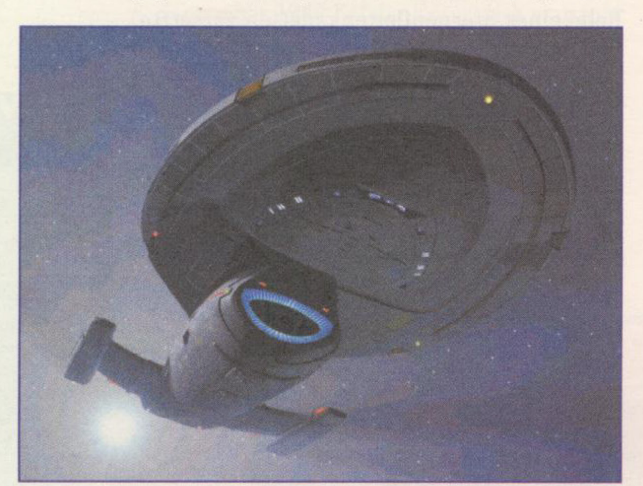


Eine Crew, an deren Erfolg anfangs keiner so recht glauben konnte



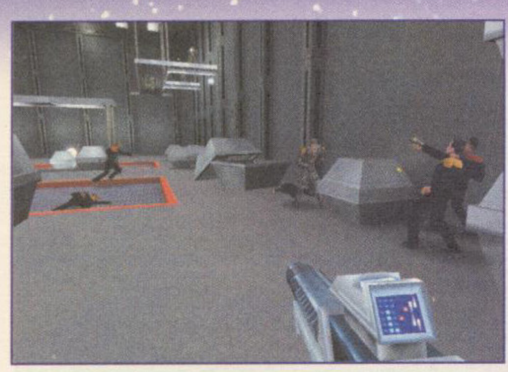
Auf der Suche nach dem Heimweg: Die Voyager kämpft im Deltaquadranten noch immer ums Überleben

nebenbei eine Verschwörung aufdecken und Eure Führungsqualitäten unter Beweis stellen. Kurze Zeit später schob Interplay die Missiondisk nach, der man ihre nur kurze Entwicklungszeit ansah. Lediglich magere 6 Missionen waren vorhanden, die anderen Änderungen rechtfertigten ebenfalls nicht den Preis. Microprose konnte mit „The Final Unity" hingegen ein atmosphärisch dichtes und spannendes Adventure vorzeigen, das nicht nur Fans begeisterte. Der zweite Titel „Generations", angelehnt an den Film, konnte aufgrund diverser Bugs und Schwächen im Gameplay hingegen nicht zufriedenstellen. Der jüngste Sproß aus dem Hause Microprose/Hasbro „Birth of the Federation" ist das erste reinrassige Strategiespiel im Star-Trek-Gewand. Angelehnt an das „Master of Orion"-Spielprinzip konnte es jedoch aufgrund fehlender Funktionen und dem damit verbundenen überbordenden Micromanagement nicht restlos überzeugen. Das DS9-Adventure „Harbinger" war auch nur etwas für Fans. Denn die Mischung aus Adventure mit oftmals wenig nachvollziehbaren Puzzles und Actionsequenzen war schließlich aber nur Durchschnitt.



Noch ist es fraglich, ob die Voyager jemals nach Hause kommen wird...

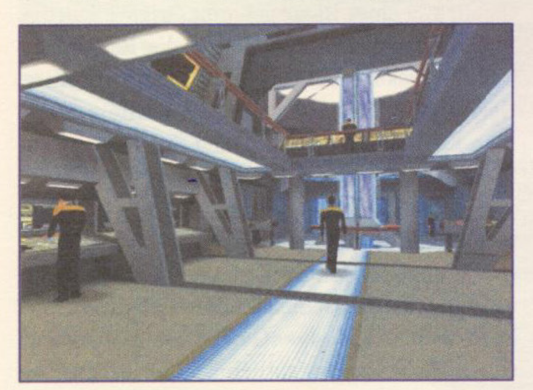
Die Zukunft sieht für Fans des Universums rosig aus. Eine neue Serie ist fest geplant, und selbst der Start soll früher erfolgen als zunächst vorgesehen, so daß zwischen dem Ende von „Star Trek: Voyager" und dem Nachfolger voraussichtlich nur ein Jahr vergehen wird – es besteht sogar die Möglichkeit eines fliegenden Wechsels. An dem zehnten Kinofilm wird ebenfalls gearbeitet, denn er soll im gewohnten Zweijahresrythmus erscheinen. Trekker mit einem spieletauglichen PC können sich zusätzlich freuen. Etliche Titel wurden vorgestellt, und wenn die angekündigten Termine keinen zu großen Verschiebungen unterliegen, werden bereits vier Titel noch bis Weihnachten die Festplatten bereichern. Rechtzeitig zu diesem Special erreichte uns eine annähernd fertige Version von Interplays „Star Trek: Starfleet Command", dessen Raumtauglichkeit wir ausführlich überprüft haben. Warum es letztendlich nicht zu einem Test reichte, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Beta-Bericht.



Die Quake3-Engine verspricht ein visuelles Feuerwerk

Star Trek: Voyager – Elite Force

Angriff ist die beste Verteidigung. Wenn Feinde sich der Voyager bemächtigen wollen, werdet Ihr voraussichtlich Anfang nächsten Jahres zurückschlagen dürfen. Als Mitglied eines Spezialkommandos müßt Ihr in bester 3D-Shooter-Tradition das Raumschiff gegen alle Eindringlinge verteidigen. Für den optischen Leckerbissen soll die Quake3-Engine sorgen. Um den



Die KI der Gegner soll ihrem Namen alle Ehre machen

Ansprüchen der Fans gerecht zu werden, werden die Level mit großer Liebe zum Detail nach den Vorbildern aus der Serie entworfen. Insgesamt acht Kampagnen sollen Euch langfristig an den Monitor fesseln und durch die nichtlineare Story für Spannung sorgen. Viele feindlich gesonnene Rassen, darunter die furchteinflößenden Borgs, werden ein Auge auf die Voyager werfen.

Erscheinen geplant: Frühjahr 2000

Star Trek: Insurrection

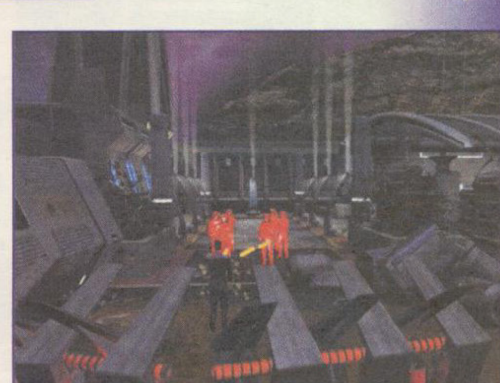
Es ist wieder einmal an Euch, die Föderation zu retten und eines der ungezählten Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln. Die Handlung des derzeit von Presto Studios entwickelten Action-Adventures spielt ca. ein Jahr nach den Geschehnissen des Kinofilms. Kurz nachdem Ihr die Sternenflottenakademie absolviert habt, werdet Ihr damit beauftragt, die jüngsten Aktivitäten der Romulaner zu untersuchen, sowie das Geheimnis um den Planeten der Ba'ku zu ergründen. In der Third-Person-Perspektive werdet Ihr voraussichtlich im Herbst dieses Jahres unterschiedliche Aufträge für das



Auch Planeten müssen besucht werden

Flottenkommando erledigen. Natürlich steht Euch dann die Standardausrüstung wie Phaser, Tricorder und Kommunikator zur Verfügung. Mit letzterem könnt Ihr mit Eurem Mentor in Kontakt treten, der kein geringerer als Captain Jean-Luc Picard ist.

Erscheinen geplant: Herbst 1999



Den Phaser im Anschlag: Es kann nicht immer friedlich zugehen

Star Trek Armada

Spätestens seit der ersten Invasion der Borg oder dem Expansionsstreben des Dominion wissen Fans, das die Föderation nicht alle



Riesige Raumschlachten erwarten Euch

Konflikte friedlich lösen kann. Intergalaktische Kriege für Generäle mit strategischem Gespür verspricht Activision mit dem für das Frühjahr 2000 geplanten Echtzeitstrategiespiel „Star Trek Armada". In der Kampagne dürft Ihr das Schicksal der Föderation, Klingonen, Romulaner oder gar der Borg, in die

Hand nehmen und sie zum Sieg führen. Über 30 Schiffstypen sind geplant, vom einfachen Scout zum waffenstarrenden Schlachtschiff. Um das Überleben der gewählten Spezies zu sichern, muß ebenfalls kräftig geforscht werden, damit Ihr beim Wettrüsten der galaktischen Supermächte immer die Nase vorn habt. Grafisch bewegt sich Activision dabei bis dato noch weitgehend auf unbekanntem Terrain. Die Schlachten sollen in einer kompletten 3D-Umgebung stattfinden, ohne jedoch die Übersichtlichkeit und den Bedienungskomfort von 2D-Schlachten zu vernachlässigen.

Erscheinen geplant: Frühjahr 2000



Die Romulaner dürfen nicht ungeschoren davonkommen

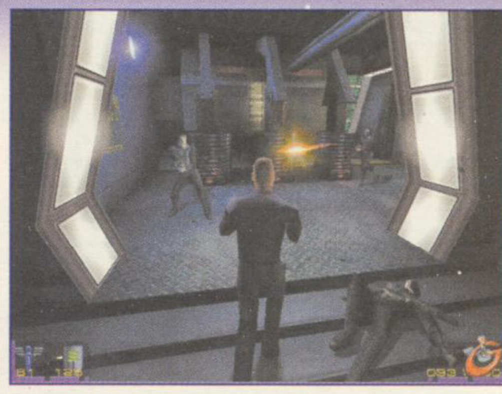
Star Trek: New Worlds

Irgendwann mußte es ja soweit kommen: Die neutrale Zone ist keine mehr. Ressourcenreiche und strategisch günstig gelegene Planetensysteme in besagtem Gebiet sind Mittelpunkt der kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen der Föderation, den Romulanern und Klingonen. Interplay will Euch Ende des Jahres das Oberkommando in diesem Krieg erteilen. Das Echtzeitstragecial verspricht grafisch ein Augenschmaus zu werden. Wie bereits in „Warzone 2100“ werden die Gefechte komplett in dreidimensionaler Umgebung stattfinden. Das Gameplay setzt auf das bewährte „Basis, Forschung, Ressourcenmanagment“-Prinzip, soll jedoch einige Überraschungen beinhalten. Sollten Missionsdesign und Bedienungskomfort nicht auf der Strecke bleiben, erwartet Euch voraussichtlich im Herbst dieses Jahres ein strategisches Feuerwerk der dritten Art.

Erscheinen geplant: Herbst 1999

Irgendwo hier lauert der Feind

Grafisch eine Augenweide: New Worlds



Hmm.... Diskussionen bringen hier nichts

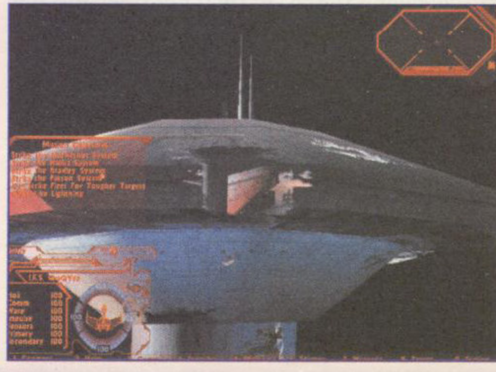
Star Trek DS9 - The Fallen

Die ehemalig cardassianische Raumstation „Deep Space 9“ ist aufgrund ihrer Position im bajoranischen Raum und des im System befindlichen Wurmlochs besonders wertvoll. In der Fernsehserie mußte Captain Benjamin L. Sisko fortwährend die Präsenz der Förderation vor Aggressoren wie den alten Besitzern und dem Dominion schützen. In „The Fallen“ droht jedoch Gefahr von einer Rasse genannt Grigari. Um die Station zu retten, müßt Ihr in die Rollen von Captain Sisko, Lieutenant Worf und Major Kira Nerys schlüpfen. Alle sollen über unterschiedliche Fähigkeiten, Stärken und Schwächen verfügen. Unterschiedliche Vorgehensweisen sind daher der Garant zum Erfolg. Die Entwickler wollen „das beste Star Trek Spiel“ machen, doch auf der anderen Seite zielen sie mit ihrem Werk nicht auf den Massenmarkt. Wie sich diese Ziele letztendlich auf das Gameplay auswirken, werden wir voraussichtlich im ersten Quartal nächsten Jahres erfahren. Grafisch macht „The Fallen“ bereits jetzt einen sehr guten Eindruck, kein Wunder, denn die Unreal-Engine kommt zum Einsatz.

Erscheinen geplant: 1. Quartal 2000

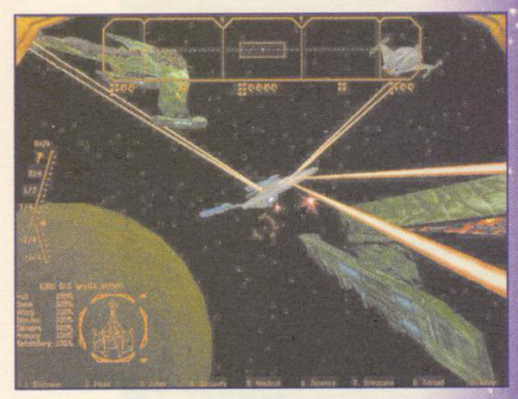
Star Trek: Klingon Academy

Zeitlich spielt die Geschichte des „Starfleet Academy“-Nachfolgers zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm. Die Föderation und das



Die schwachen Menschlein dachten, sie könnten sich hier verstecken...





Wie lange halten wohl die Schilde dieses Föderationsschiffes?

Klingonische Reich sind noch verfeindet, und General Chang – im Film „Das unentdeckte Land“ eines unrühmlichen Todes gestorben – erfreut sich bester Gesundheit. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen klingonischen Kadetten, der seine Fähigkeiten als glorreicher Krieger an der Akademie beweisen muß, um schließlich an der Seite des Generals höchstpersönlich gegen den alten Feind, die Föderation, in die Schlacht zu ziehen. Die überarbeitete 3D-Engine verspricht mehr Schiffsdetails und die bessere Darstellung von Treffern an einzelnen Sektionen. In über 30 Missionen dürft Ihr vielfältige Schiffe befehligen, vom eher bescheidenen „Bird of Prey“, der sich besser keinem Schlachtschiff in den Weg stellt, bis hin zu den wirklich großen Pötten der „Accuser“-Klasse, die den Beinamen „fliegende Festung“ wahrlich verdienen. Natürlich sollen zwischen den Missionen Filmsequenzen für das Kino-Erlebnis sorgen und die Story ansprechend weitererzählen. Interplay konnte dafür die Schauspieler des General Chang und Kanzler Gorkon verpflichten, die in diese Rollen schlüpfen. Für zeitlosen Spielspaß soll ein mitgelieferter Missionseditor sorgen, der für Single- und Multiplayerszenarien genutzt werden kann. Wer von Euch also schon immer auf der klingonischen Seite kämpfen wollte, kann nun bald Schlachten schlagen, die es vielleicht wert sind, einmal am Lagerfeuer besungen zu werden.

Erscheinen geplant: Herbst 1999

Baby

Into the

Immer wieder verschoben und doch lebendig wie nie zuvor: Das Spiel zur TV-Serie verblüfft durch gigantische Grafik!



Was immer wir da im Visier haben – es ist ein dickes Ding!



Ein Centauri-Jäger auf der Suche nach Opfern

Daß eine so prachtvolle Geschichte wie die der Raumstation Babylon 5 (s. Kasten) sich auch bestens als Computerspiel eignen würde, war eigentlich schon immer klar. Daß das Game nun zu einer Zeit auf den Markt kommen wird, in der das TV-Ereignis Babylon schon Geschichte ist, kann uns trotzdem nicht weiter betrüben. Denn dieser Titel steht für sich und benötigt keine Hilfestellung.

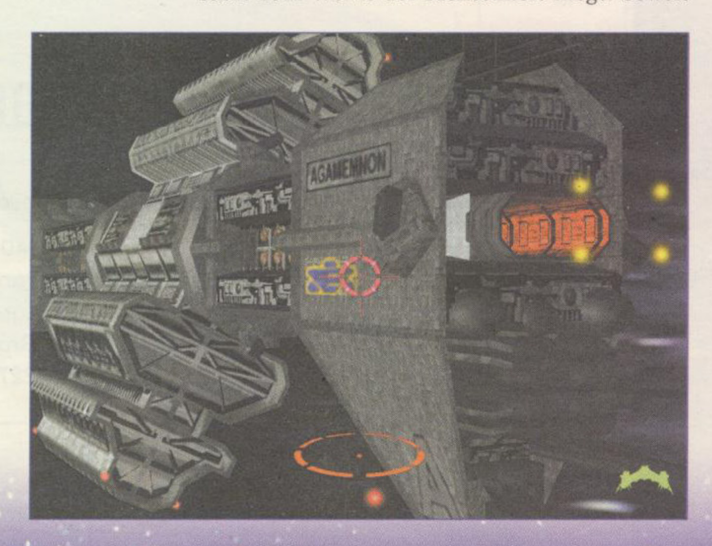
Doch zur Sache: Zwei Jahre nach den Ereignissen der fünften und letzten Babylon-Staffel übernimmt der Spieler die Rolle eines Raumpiloten der Erdallianz, welcher mit Starfury- oder Thunderbolt-Jägern Einsätze zum Wohle der Menschheit fliegt. Soweit gleicht das Spiel seinen diversen Genrekollegen, aber die Ähnlichkeit hat schon bald ein Ende.

Denn die geschilderte Situation ist nur der Ausgangspunkt; im Laufe der Zeit wird man nämlich befördert und erhält dann die Kontrolle über richtig große Kreuzer und schließlich sogar über die komplette Flotte der Allianz.

Was nicht heißen soll, daß man die dicken Kähne im üblichen Sinne fliegt – man erteilt stattdessen (wie im richtigen Leben) auf einer mehr strategischen Ebene seine Befehle. Was wiederum nicht heißen soll, daß einem das reine Flugvergnügen fürderhin verwehrt bleibt: Wer mag, darf sich weiterhin in den Pilotensessel einer Starfury hocken...

Ein weiterer Unterschied zu „Wing Commander" & Co. wird in der laut Product Manager David Gehringer typisch babylonesken Geschichte liegen – worunter er eine doppelbödige Story voller Ungewißheiten, Fallstricke und sogar Widersprüche versteht, wie sie sich eben mit dem bekannten Serienmotto „Es ist nicht alles so, wie es scheint" beschreiben läßt.

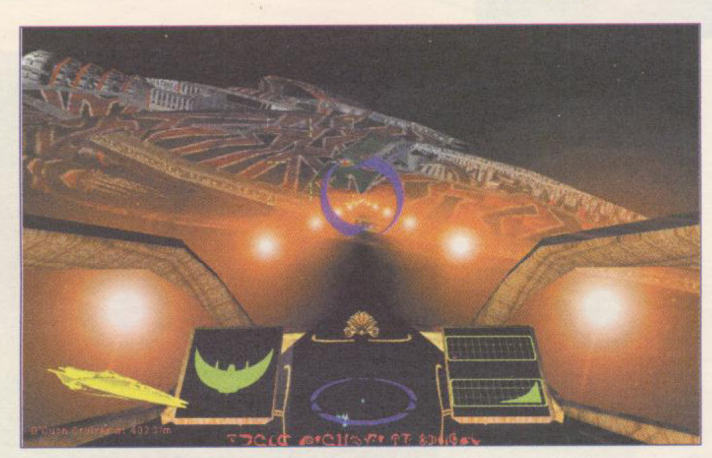
So könnte es z.B. geschehen, daß Ihr den Auftrag erhaltet, den Narn zu Hilfe zu eilen, dort ange-

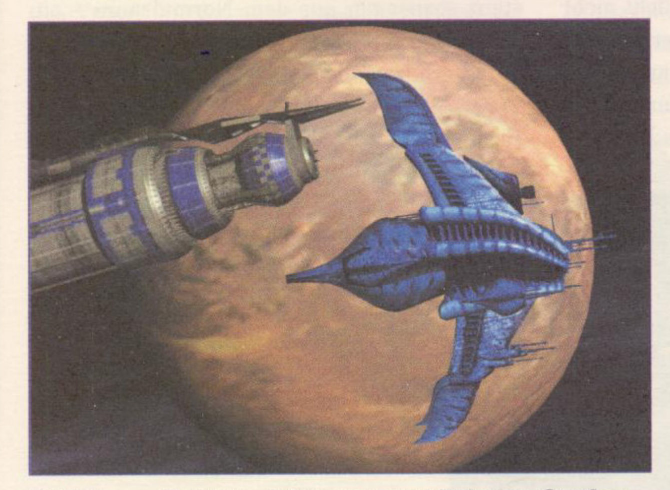


Die gute alte „Agamemnon", ein Schlachtschiff der Erdallianz

Ion 5
Fire

kommen aber den Funkspruch eines anderen Volkes auffangt, das ebenfalls dringend um Beistand nachsucht. Was werdet Ihr tun? Weiterhin Euren eigentlichen Auftrag erfüllen? Den anderen helfen? Eure Kräfte teilen und versuchen, beiden gerecht zu werden? Was immer Ihr tut, es wird seine Folgen haben.Übrigens dürfte es sich wohl lohnen, auch dann weiterzuspielen, wenn eine Mission verlorengegangen ist (anstatt einen Savestand zu laden), denn die Handlung wird stets voranschreiten – je nach den von Euch erzielten Ergebnissen. Zumindest nostalgisch nett dürften auch die Zwischensequenzen werden, in denen man von Oberguru Sheridan, Sicherheitsfuzzi Garibaldi, Vorzeige-Minbari Delenn oder anderen prominenten Babyloniern auf die Weiterungen vorbereitet wird.


Multiplayergefecht: Am Steuer eines Centauri-Jägers gegen einen Schweren Kreuzer der Narn


Stilleben mit Minbari-Kreuzer und Babylon-Station

Inzwischen sind 60 verschiedene Schiffstypen eingebaut (Tendenz steigend), und wir konnten uns anhand eines Besuches bei Sierra in Seattle davon überzeugen, daß sich darunter ein paar wirklich extrem beeindruckende Exemplare befinden. Was Schattenschiffe angeht, so wird man sich mit ihnen in sogenannten historischen Missionen prügeln dürfen (der Schattenkrieg ist ja bereits vorbei).

Überhaupt macht die Optik derzeit fast noch den stärksten Eindruck: Was für ein Unterschied zu den eher mäßigen Szenen von der ´98er E3 in Atlanta. Kein Wunder, so Gehringer, denn inzwischen verwenden die Babylonier ihre eigene 3D-Engine (die von Atlanta war eine Lizenz), die unter anderem in der kolossalen Auflösung von 1600 x 1200 läuft und bis zu 1000 Schiffe gleichzeitig auf den Bildschirm zaubern kann.

Die Handhabung hat ebenfalls noch ein paar Worte verdient: Man kann seinen Starfury im Grunde wie ein Flugzeug steuern und wird damit schon nach kurzer Eingewöhnungszeit zurechtkommen. Die echten Könner nutzen freilich auch noch die zusätzlichen Funktionen des horizontalen oder vertikalen Gleitens – natürlich nur, wenn der „Inertial Mode" aktiviert ist, der den Flieger ungeachtet seiner „Nasenstellung" in einer einmal eingeschlagenen Richtung weitersausen läßt... *jn*


Auch die konventionelle Cockpit-Ansicht wirkt äußerst überzeugend!

Der TV-Kult

Als die erste Staffel der Fernsehserie „Babylon 5" Mitte der 90er über deutsche Bildschirme flimmerte, war noch kaum abzusehen, daß sie sich neben „Star Trek" und „Akte X" als ein weiteres Kultereignis etablieren würde. Zu konventionell war anfangs der episodische Aufbau der Geschichten, zu wenig ließ sich erkennen, worauf alles hinauslaufen würde.

Doch die Hintergrundstory klang interessant: Im Jahre 2257 nimmt die gewaltige Raumstation Babylon 5 als friedlicher Tummelplatz aller galaktischen Kulturen ihren Dienst auf. Bald mehren sich die Hinweise, daß irgendwo dort draußen etwas Unheimliches vorsichgeht. Eine grausige Alienrasse regt sich, die offenbar für alle Babylon-Völker eine unermeßliche Bedrohung darstellt. Dem esoterischen Kriegervolk der Minbari sind die „Schatten", wie sie bald genannt werden, nur allzu bekannt...

Narn-Rüpel G'Kar und Centauri-Schlange Mollari: Zwei Todfreunde belauern sich...

Neben dieser Hauptstory entwickeln sich auch noch zwei weitere tragende Themen. Zum einen wäre da der Konflikt zwischen den Centauri und den Narn, die einen ein degeneriertes Intrigantenvolk, die anderen rauhe, aber herzhafte „Barbaren". Und zum anderen ist die Situation auf der Erde selbst zu nennen, wo ein faschistischer Diktator die Macht an sich reißt. Mittels einer Blockwart-Truppe namens Nightwatch versucht das Regime, auch die Babylon-Station unter seine Fuchtel zu bekommen... *jn*

Babylon 5
Genre
Genre-Mix
Hersteller
Sierra Studios
Erscheinen geplant
Anfang 2000



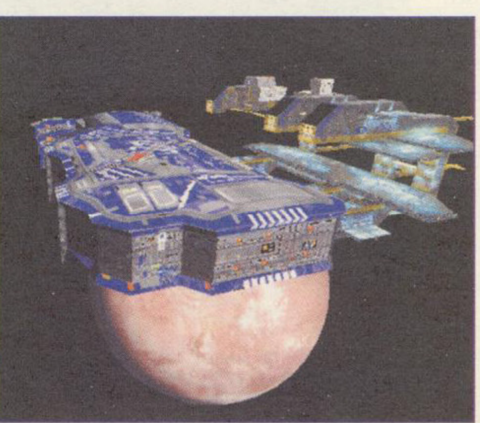


Home

Heimkehr zum

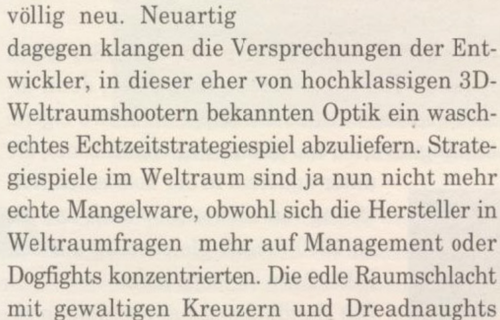
Relic schraubt unverdrossen an dem Dauer-Geheimtip Homeworld – die Formen, die es annimmt, können sich sehen lassen

Schon vor über einem Jahr erstarrte die (Spiele-) Welt in andächtigem Staunen, als nämlich die ersten Screenshots von Homeworld ans kalte Licht der Realität kamen. Erstklassige, farbige, phantasievolle Raumschiffmodelle vor brillantem Sternenhimmel – das war zumindest nicht völlig neu. Neuartig dagegen klangen die Versprechungen der Entwickler, in dieser eher von hochklassigen 3D-Weltraumshootern bekannten Optik ein waschechtes Echtzeitstrategiespiel abzuliefern. Strategiespiele im Weltraum sind ja nun nicht mehr echte Mangelware, obwohl sich die Hersteller in Weltraumfragen mehr auf Management oder Dogfights konzentrierten. Die edle Raumschlacht mit gewaltigen Kreuzern und Dreadnaughts mußten wir jedoch bisher mit beschränkten Mitteln durchführen – selbst der gelungene 3D-Raumkampfmodus im ansonsten recht durchschnittlichen Star Wars Rebellion konnte nur andeuten, was für ein enormer Spaß eine 3D-Optik wäre. Demgegenüber bietet Homeworld vollständige Kontrolle über Bewegung und Taktik, und das bei Dutzenden von Schiffen. Die Mobilität Eurer Einheiten erstreckt sich dabei auf zwei Niveaus, ein taktisches und ein strategisches. Das erstere dient für Gefechte mit Entfernungen von wenigen Kilometern und natürlich dem Betrachten der nach wie vor todschick designten Schiffsmodelle. Auf der Strategieebene, hier mit Sensor-Modus bezeichnet, gebt Ihr Bewegungsbefehle für einen Umkreis von etwa einhundert Kilometern. Weitere Entfernungen werden im Hyperraumsprung zurückgelegt, der auch grafisch perfekt umgesetzt wurde: nach dem Befehl zum Sprung sammeln sich alle Begleitschiffe automatisch in den Hangars des Mutterschiffs, danach baut sich ein schimmerndes Rechteck vor dem Giganten auf, bewegt sich auf ihn zu und löscht seine Existenz sozusagen aus dem Normalraum – ein großartiger Anblick.



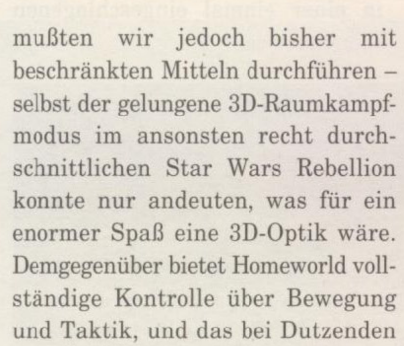
Noch ist alles friedlich im Orbit

Da es sich im Falle Homeworld ja nicht um eine reine Flottensimulation handelt, beschäftigt Ihr Euch im Spielverlauf auch mit Ressourcenwirtschaft durch den Abbau von Asteroiden, und Forschung, die zu neuen Bauoptionen führt. Dabei deutet sich an, daß nicht nur an Technik und Grafik gearbeitet wurde – auch die Hintergrundstory des Spiels verspricht Spannung. Wer sich noch an unser erstes Homeworld-Preview erinnert, weiß um die große Mission des versprengten Sternenvolkes: Die eher zufällige Entdeckung eines antiken Raumschiffwracks in einer riesigen Wüste durch einen Überwachungs-

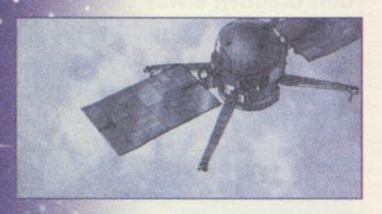


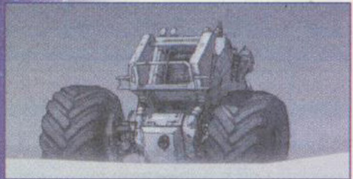


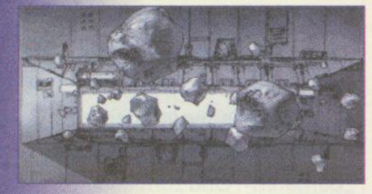
Noch ist das Basisschiff im Raumdock











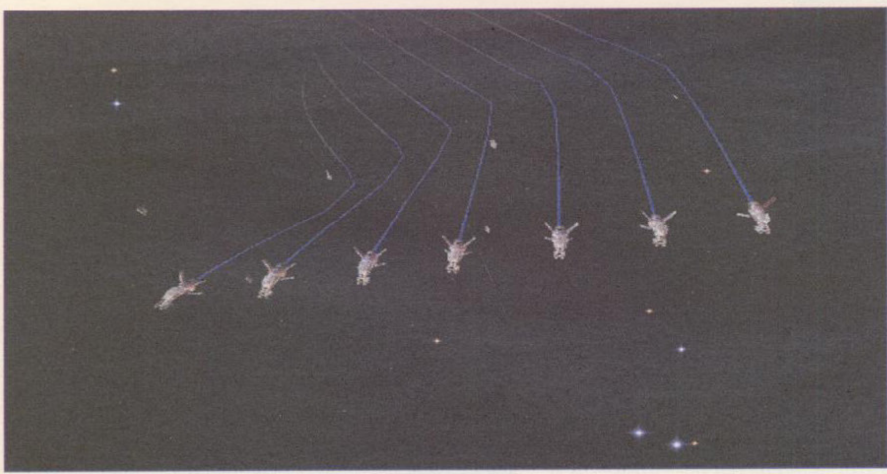


Alles beginnt damit, daß ein Satellit in einer entlegenen Wüstengegend ein antikes Raumschiff entdeckt. Es enthält die Sternenkarte zur vergessenen Heimatwelt. Eine 60-jährige Vorbereitungsphase beginnt

world



Mutterplaneten



Eine Aufklärerstaffel. Nicht zu unterschätzen!



Ein Rudel Abfangjäger kann einem schweren Raumkreuzer übel zusetzen



satelliten führt zu einer Expedition in diese Öde. Tatsächlich findet sich dort eine Art Stein von Rosetta, der die längst vergessene Heimatwelt des Volkes in einem weit entfernten Teil der Galaxis bezeichnet. Prompt vereinigt der Gedanke an diesen sagenhaften Planeten die nicht gerade friedlichen Bewohner, sie arbeiten jetzt nur noch auf ein gemeinsames Ziel hin: Ein Fernraumschiff zu konstruieren, das den Weg dorthin zurücklegen kann. Eine gigantische Orbitalwerft wird errichtet und in einer Bauzeit von nicht weniger als 60 Jahren das

Bei den unablässigen Auseinandersetzungen kommt es wiederholt zu den beliebten Flammenbällen

Mutterschiff der galaktischen Expedition zusammengesetzt. Es ist so konstruiert (und entsprechend riesenhaft dimensioniert), daß es sämtliche Hilfsschiffe der Begleitflotte für den Moment des Hyperraumsprungs in seinen Hangars aufnehmen kann. Jäger und Kampfschiffe (Korvetten und Fregatten) dienen zur Verteidigung des ansonsten schutzlosen Leviathans, Rohstoffsammler gewinnen dringend benötigte Baumaterialien aus herrenlos herumfliegenden Asteroiden (nicht mehr aus interstellarem Staub wie in frühen Versionen), Bergungsschiffe holen Wrackteile und Versorgungscontainer aus dem All, und spezielle Forschungsschiffe sorgen für ein Anwachsen der eigenen Technologie. Das ist auch bitter nötig, denn im Verlauf der Geschichte und mit Eurem weiteren Vordringen ins All werdet Ihr an immer härtere Gegner geraten, die Euch das Erreichen des großen Ziels gründlich vermasseln wollen. Sowohl der laufende Multiplayer-Betatest als auch die ersten Level der Singleplayerkampagne zeigen, daß die hehren Ziele der Relic-Ingenieure durchaus zu verwirklichen sind. Es ist eindeutig, daß Homeworld nach wie vor ein großartiges, bahnbrechendes Spiel zu werden verspricht, das noch in diesem Jahr neue Tore ins All aufstoßen wird. *fe*

Der Produktionsmanager glänzt, wie auch der Forschungsscreen, durch Übersichtlichkeit

Der Fall X ist eingetreten: Raumpiraten haben unseren Rohstoffsammler entdeckt. Nichts wie weg!

Homeworld
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Relic/Sierra
Erscheinen geplant
Ende '99

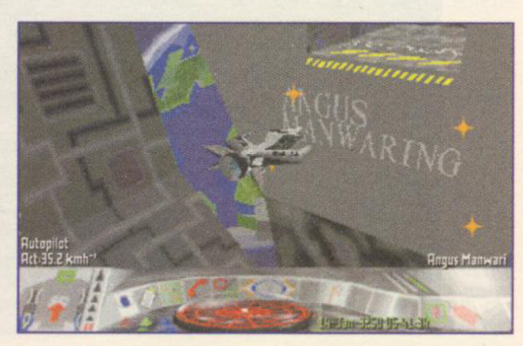
Das Leben, das Universum und der ganze Rest...

Sci-Fi-Games gestern, heute und morgen

Auch abseits von den lukrativen Pfaden Hollywoods, außerhalb der massenwirksamen Kinowelten von Star Wars und Star Trek, wuchern die fremdartigen Gewächse der zukunftsfreudigen Computerspiele

Elite

Der Ahnvater des Weltraumabenteuers. In der „Antike“ des Computerspiels, 1984, von David Braben entwickelt, verbreitete sich der geniale Mix aus Shoot-Em-Up, Adventure und Handelssim über sämtliche damals bekannten Betriebssysteme und führte, aller Bugs und Problemchen zum Trotz, zu einer rasch anwachsenden Fangemeinde. Auch der zweite und dritte Teil, Frontier und Frontier – First Encounters, mehrte die Schar der Elite-Piloten. Die leider zahlreichen technischen Unzulänglichkeiten der – wie David Braben im Gespräch mit der Power Play zugab – stets unter Termindruck entwickelten Spiele trübten zwar mitunter den Spielspaß, nicht jedoch den Ruhm. Lange Zeit blieb die Nachfrage nach einem entsprechenden Sci-Fi-Genremix ungestillt. Erst in jüngster Vergangenheit lieferte das deutsche Entwicklerstudio Egosoft mit „X – Beyond the Frontier“ (man beachte den Namen) ein adäquates Nachfolgemodell, das leider auch in Bezug auf die technischen Unarten dem Original nahekommt. Immer wieder wird uns dieselbe Frage gestellt, die auch durch die Newsgroups geistert: Wird es ein Elite 4 geben? Als vor einigen Monaten David Braben persönlich anreiste, um sein Virus 2000 vorzustellen, konnten wir unsere Neugier nach einer Fortsetzung des Kultspiels ebenfalls nicht bezähmen. Seine Antwort, wenn auch vorsichtig formuliert, war eindeutig. Ja, er wird mit seinem Team „Frontier“ einen vierten Teil entwickeln, allerdings ist mit dem Erscheinen nicht dieses oder nächstes Jahr zu rechnen, da andere Projekte weiter oben auf der Liste stehen. *fe*



Frontier: Endloses Navigieren und Handeln in einem Universum voller Piraten und Thargoiden

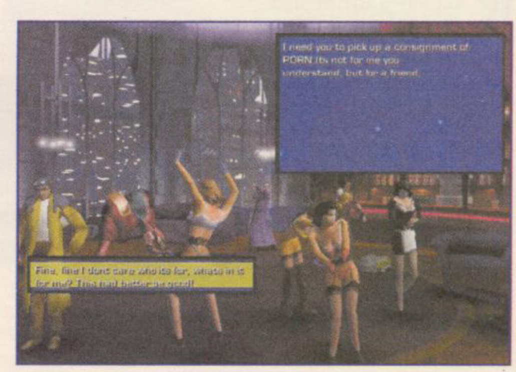
Jump Runner

Stellt Euch eine Mischung aus Elite und Blade Runner vor. Ihr seid einer der bösen Jungs, ein kleiner Gauner mit Namen Ethan Fall, der in eine Story verwickelt wird, die ihm nun wirklich einige Kragenweiten zu groß ist. Dieser Ethan kommt nämlich in den Besitz eines Gegenstandes, der von einiger galaktischer Brisanz zu sein scheint. Prompt ist Euch die interstellare Mafia auf den Fersen, Ihr macht die Düse und müßt Euch fortan in entlegenen Galaxisregionen den Lebensunterhalt ergaunern. Dabei wird es immer wieder zu Raumkämpfen kommen, die Ihr mit Eurem hoffentlich mit der Zeit immer besser gerüsteten Spacejet absolvieren müßt. Nach der Landung betretet Ihr in angemessener 3D-Optik die Weltraumhafenbars dieses kriminellen Zukunftsszenarios, handelt und verhandelt, nehmt Aufträge an und sucht nach Informationen, denn schon bald wird klar, daß hinter allem etwas Größeres und Geheimnisvolles steckt. *fe*



Zwischen den Sternen ist jede Menge Platz für kleine und große Schweinereien

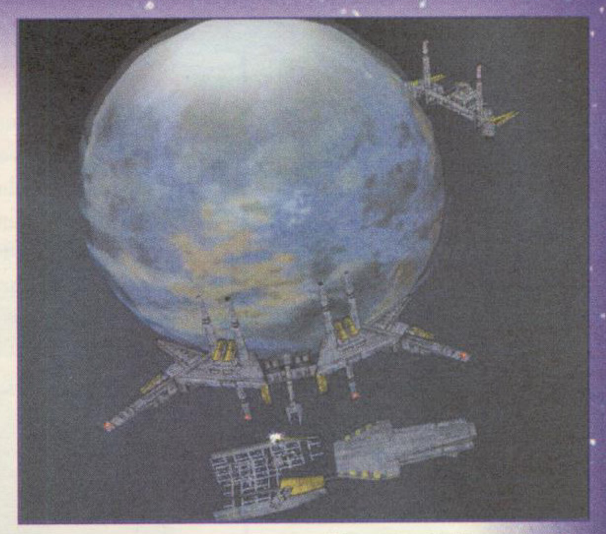
Jump Runner
Genre
Space-Adventure
Hersteller
Glass Ghost
Erscheinen geplant
2000



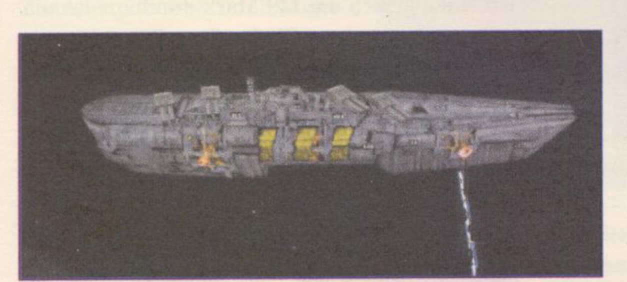
In zwielichtigen Space-Bars macht Ihr dunkle Geschäfte, ergattert Mordaufträge oder Pornoschmuggeljobs

Conquest: Frontier Wars

Strategie mit 3D-Raumschlachten, der alte Traum in großen Maßstäben denkender SciFi-Jünger. Homeworld verspricht vieles davon wahrzumachen, aber ein Manko haftet dem Relic-Renner doch an: es geht dabei völlig ohne Planeten ab. Wer aber im bewährten Master-Of-Orion-Stil über Planeten und Sonnensysteme herrschen will, sucht noch weiter und wird womöglich bei Digital Anvil's Conquest fündig. Hier nämlich treffen ansehnliche Weltraumschlachtpötte inclusive der dazugehörigen 3D-Explosionsfähigkeit auf Industrie- und Ressourcenmanagement. Insgesamt vier interstellare Völker tragen ihre inhaltlichen Differenzen aus, mitunter sogar mit friedlichen, diplomatischen Mitteln. Wer sich und seine Kampfeslust bezähmen kann, übt sich im Kolonisieren, Forschen und Entwickeln. Maximal 16 Sternensysteme unterstehen dabei dem obersten Lenker. Einzelne Flotten können dem Befehl eines (virtuellen) Admirals unterstellt werden, der je nach (zunehmender) Fähigkeit Operationen selbstständig durchführen kann. Um das Gefechtsgeschehen um eine bisher kaum beachtete Nuance zu bereichern, gilt es nun, die Vorräte an Bord eines Schiffes zu beachten. Klar, wenn sämtliche Munition verballert ist, leidet die Kampfkraft doch erheblich. *fe*



Dieser Planet wird bereits von dringend benötigten Industrieanlagen umkreist

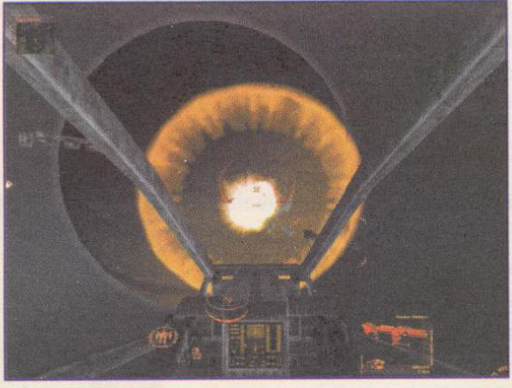


Die Raumschlachtschiffe mit ihren drehbaren Zwillingsgeschütztürmen erinnern schwer an die grauen Giganten des frühen 20. Jahrhunderts

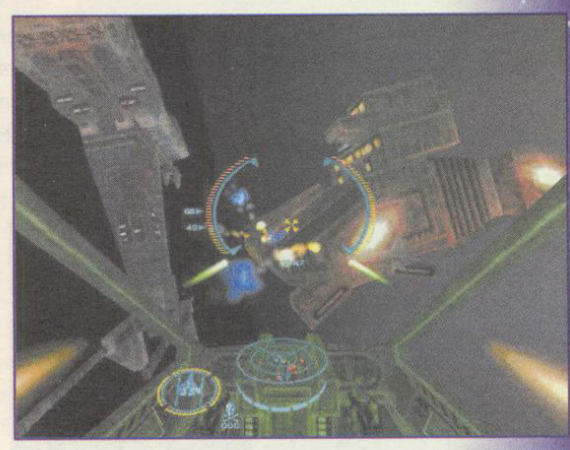
Conquest
Genre
Strategie
Hersteller
Digital Anvil/ Microsoft
Erscheinen geplant
2000

Starlancer

Die Wing-Commander-Saga gehört zu den beliebtesten Fortsetzungsgeschichten in unserer Galaxis. Jetzt bekommt der Origin-Dauerbrenner Konkurrenz. Urvater Chris Roberts verließ seine Stammfirma nach dem vierten Teil des Erfolgsballerspiels, um nach „kreativer Freiheit" zu suchen (Ob er die bei Microsoft wohl findet?). Tatsächlich enthält Starlancer viele bekannte Elemente. Der Ost-Westkonflikt hat sich in mittelfristiger Zukunft weiter verstärkt, der (gute) westliche Block mußte schwere Niederlagen erleiden, überall in unserem Sonnensystem toben Raumschlachten. Der (böse) Ostblock ist schon auf dem Vormarsch, da tritt der erfahrene Power-Play-Leser und Weltraumkrieger auf den Plan und meldet sich auf der Reliant, einem abgehalfterten Hilfsträger zum Dienst. Nur der Bodensatz der aliierten Raumstreitkräfte kommt hierhin, entsprechend haarsträubend sind die Einsätze. Wer Spaß an weltkrieg-2-artigen Dogfights in über einem Dutzend verschiedener Raumjäger hat, sollte sich durchaus einen Einsatz beim sogenannten 45. Freiwilligengeschwader überlegen. Grafisch braucht sich das Spiel schon in der aktuellen Phase nicht zu verstecken und an solidem Gameplay dürfte ebenfalls nicht gespart werden. *fe*



Gelungene Treffer werden auch hier mit hübschen Explosionsbällen belohnt



Jäger zu Schlachtschiff ist wie Mücke zu Elefant, nicht?



Der Ausrüstungsbildschirm in grüner Neonoptik, hier anhand einer Mirage IV, wirkt nicht unvertraut

Starlancer
Genre
Space-Action
Hersteller
Digital Anvil/ Microsoft
Erscheinen geplant
Ende '99

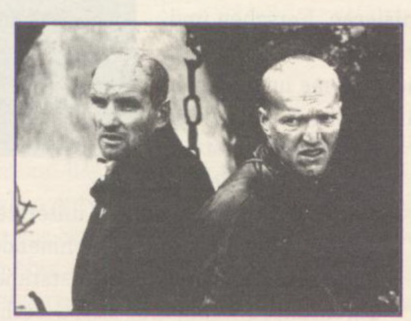


Wing Commander

Gerade die Fans der PC-Spiele-Reihe „Wing Commander" waren auf den Film gespannt. Die Werbung versprach eine Kombination von Star Wars und Top Gun. Werbung hält sich nicht immer zwingend an die Wahrheit, und so könnt Ihr dieses Versprechen getrost vergessen. Die müde Handlung wird durch einfallslose Dialoge und wenig überzeugende Charaktere noch übertroffen. Lediglich die Specialeffects überzeugen – so z.B., wenn ein Großkampfschiff explodiert. Raumgefechte hingegen besitzen nicht die gewohnte Rasanz, und die sonst aus den Spielen typischen Massenschlachten scheinen die Macher vergessen zu haben. Chris Roberts sollte besser bei der Produktion von Spielen bleiben und das Verfilmen anderen überlassen, denen nämlich, die etwas davon verstehen. *mw*

Lexikon

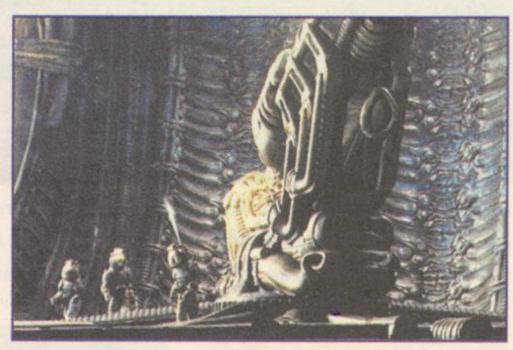
Das „Lexikon des internationalen Films" aus dem CD-ROM-Verlag Systhema kommt – wie passend – in der 1999er-Ausgabe mit dem Schwerpunktthema „Science Fiction". Für den Space- und SciFi-Fan gibt es da so einiges zu entdecken. Nicht nur Rezensionen der 100 wichtigsten Filme dieses Genres finden sich unter den insgesamt 46 000 (!) aufgeführten Zelluloidwerken, sondern auch umfangreiches Material zu Kommerzmovies, Klassikern und Kinoflops. Bedeutende Regisseure und Schauspieler werden gewürdigt, der CD-ROM-typische Hyperlinkaufbau ermöglicht zügiges Quersuchen, Stichwörter führen zu einer einfachen Erweiterung des Hintergrundwissens. Langjährige Kinokenner und eingefleischte Weltraumfreaks werden etwas an Tiefe und Breite vermissen, aber gerade für Spieler, die sich Zusatzinformationen über zukunftsorientierte Filme verschaffen wollen, können sich die 149 Mark durchaus lohnen – zumal das nächste CD-Lexikon dieser Art erst wieder in zwei Jahren erscheinen wird. *fe*



Der Stalker – die russische Version einer unverständlichen Zukunft



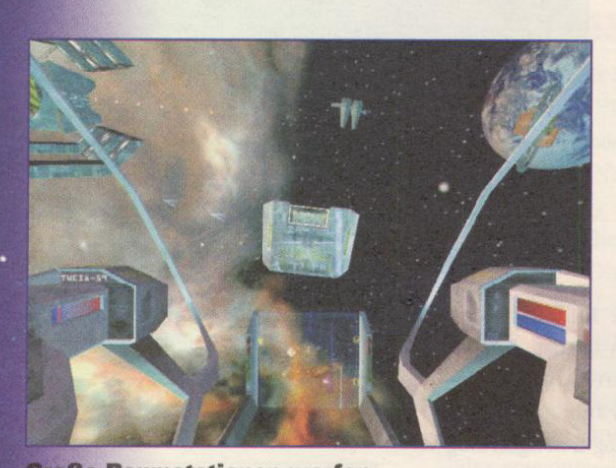
Formicula – B-Movie-Klassiker dürfen nicht fehlen



Alien – mit dem genial-wahnsinnigen Design des schweizer Malers Giger

X – Beyond the Frontier

Die sträflich vernachlässigte Elite-Fangemeinde durfte in diesem Sommer endlich aufatmen: Ein kleines, aber hartnäckiges deutsches Entwicklerteam namens Egosoft wagte sich an das große Thema. Wie in Brabens Original, allerdings in einem entfernten galaktischen Sektor, fliegt Ihr in einem zunächst drittklassig bestückten Raumschiffchen zwischen den Sternen umher. Die naheliegendste Wahl beim Karriereaufbau ist das Handelswesen, billig einkaufen und teuer verkaufen führt auch in fernsten Sterntiefen zu Finanzkraft. Als Variante, die über das 1984er GameTek-Szenario hinausgeht, dienen die Fabriken, Ihr könnt nun das große Geld als Industrieller machen, ja sogar weitere Schiffe kaufen und diese in Frachtrouten oder Wachdiensten einsetzen. Geballert darf natürlich auch werden – schon auf ruhigen Handelsrouten begegnen Euch mitunter Piraten oder feindliche Aliens. Dadurch steht Euch auch die Wahl zwischen Polizei- oder Freibeutertätigkeit offen. Und selbstverständlich steckt hinter all dem auch noch eine große Hintergrundgeschichte: Da Ihr durch einen mißglückten Triebwerkstest aus der Nachbarschaft unserer guten alten Erde in diese fernen Gefilde geschleudert wurdet, wollt Ihr natürlich den geheimnisverschleierten Weg zurück ausfindig machen. Der Genre-Multi-Mix aus Adventure, Handelssim und Actionelementen verliert mit den fortlaufend veröffentlichten Patches (kurz vor Redaktionsschluß war von Version 1.3 zu hören) auch seine Kinderkrankheiten. *fe*



Große Raumstationen werfen ihre Schatten voraus

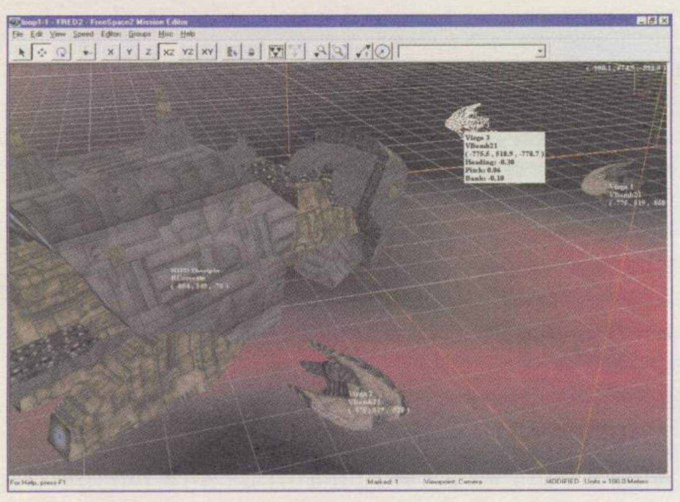


Oh, welche Farbenpracht! Man merkt, wir sind im Weltall.

Freespace 2

In den endlosen Weiten des Alls herrscht niemals Ruhe

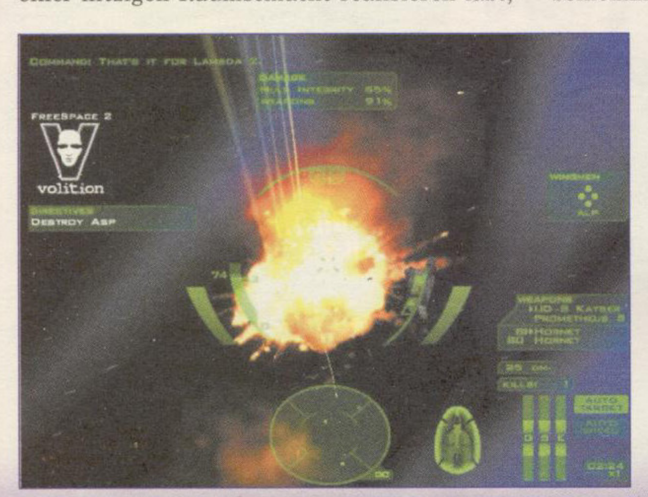
Zweiundreißig Jahre nach dem erbitterten Krieg gegen die Shivans sind die verbündeten Menschen und Vasudan noch immer damit beschäftigt, die Spuren des Krieges zu beseitigen und ihre Zivilisationen aus den Ruinen aufzubauen. Trotz der positiven Erfahrungen mit den nunmehr Alliierten paßt vielen Menschen noch immer nicht die Allianz. Einige Rebellen im Polaris-System erklären den Vasudan den Krieg und es kommt zu einer Zerreißprobe für das Bündnis. Als wären Wiederaufbau und ein rebellierendes System noch nicht genug der Probleme, tauchen plötzlich die Shivans wieder auf, um den verlorenen Krieg nun doch noch zu gewinnen.



Der Editor soll die Garantie für einen endlosen Strom von neuen Missionen sein

In dieses wenig hoffnungsvolle Szenario will Euch Interplay versetzen. Abermals dürft Ihr als Pilot auf Seite der Menschen um das Überleben kämpfen. Die Macher versprechen einige interessante Neuerungen im Gameplay. Gerade durch Verbesserungen der Gegner-KI sowie der Steuerung des eigenen Jägers sollen schnelle und harte Kämpfe möglich werden, die ein neues Gefühl von Raumschlachten bieten sollen. Auch wurden die Kommandos für Eure Flügelmänner überarbeitet und neue hinzugefügt. Wenn wir den Ankündigungen glauben dürfen, soll es in der finalen Version möglich sein, bis zu 11 Wingmen Befehle zu erteilen. Wie sich das jedoch in einer hitzigen Raumschlacht realisieren läßt, wird sich noch zeigen müssen. In den über 30 Missionen der Kampagne soll ein neu entwickeltes Nebelsystem für interessantere Taktiken beim Raumkampf sorgen. Solltet Ihr gezwungen sein, in einem Raumnebel zu kämpfen, kann dieser Eure Systeme wie Kommunikation, Zielvorrichtung oder gar die Sicht erheblich beeinträchtigen. Während des Krieges werdet Ihr dann auf 70 verschiedene Schiffstypen treffen. Neu hinzugekommene Modelle sind beispielsweise der Stealthjäger oder ein Großkampfschiff mit einer Länge von sechs Kilometern, die ihr selbstredend virtuell überfliegen dürft, falls Ihr an den 80 schweren Verteidigungstürmen vorbeikommt, die den Koloß gegen Widersacher schützen. Ein mitgelieferter Missionseditor ermöglicht es, Single- aber auch Multiplayereinsätze nach Belieben selbst zu kreieren. Damit Freunde der gepflegten Weltraumschnetzelei gegen menschliche Kontrahenten nicht zu kurz kommen, wird neben den reinen Dogfightmissionen an speziellen Teamszenarien gearbeitet. Der Krieg im All wird allerdings nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte möglich sein. Noch zum Weihnachtsgeschäft werdet Ihr voraussichtlich den Shivans zeigen können, wo ihr Platz im Universum ist. *mw*

Erscheinen geplant: Winter 1999



Die verbesserte Engine soll schnelle und spannende Dogfights ermöglichen



Kämpfe in Nebeln werden die Herausforderung für Piloten sein



Mach Deine Rechnung mit dem Teufel...



Dieses Schlachtschiff wird das Ende des Krieges nicht erleben

Galaktische Sa


Drei Generationen der berühmten Enterprise, wenn auch nicht ganz in der richtigen Reihenfolge

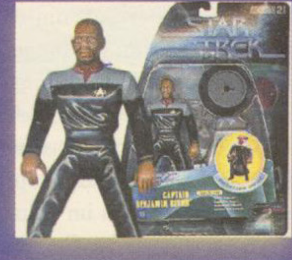
Als Darth Vader auf der nächsten Party erscheinen oder sich vom Signalton des Raumschiff-Enterprise-Weckers aus den süßen Träumen reißen lassen – dank einfallsreicher Geschäftemacher ist in puncto Merchandising beinahe alles möglich. Von den obligatorischen Actionfiguren über Anrufbeantworter bis hin zu Bettwäsche und Boxershorts können die Fans sich selbst und ihr Eigenheim ihrem Lieblingsuniversum entsprechend gestalten. Manche Actionfiguren zum ersten Star-Wars-Epos erzielen inzwischen sogar Höchstpreise in Sammlerkreisen – natürlich sollten sie noch originalverpackt und unversehrt sein.


Ein Traum wird wahr: Endlich mit Seven of Nine spielen dürfen




Zwei Wecker der etwas anderen Art


Die beliebten Trading-Cards gibt es auch für Star Trek

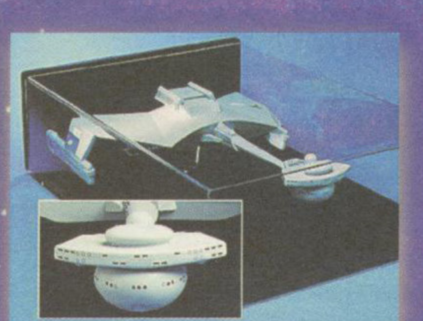


Actionfiguren gibt es zu allen Serien sowie Kinofilmen



Einsatz mehr auf Trekdinner und Conventions beschränkt: Ein Makeup-Kit

Mehr als nur eine Handvoll


Das Modell eines klingonischen Kreuzers


Die erste Enterprise macht sich bestimmt gut an der Wand



Wer nicht genug kriegen kann, findet ausreichend Lesestoff



SAMMLERSTÜCKE



Atemnot garantiert: Die Darth-Vader-Maske

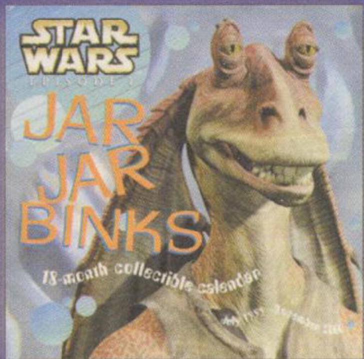
Jar Jar Binks, der neue Star aus Episode I, zum Kuscheln

Dutzende von Comics sind u.a. bei Feest Comics/Egmond Ehapa erschienen





Damit Ihr wißt, welche Stunde es geschlagen hat.





Geschmackvoll: Baseballcap zum neuen Star-Wars-Film

Wer möchte diesen lebensgroßen Aufsteller nicht haben?



Immer gern genommen: Die Star-Wars Actionfiguren



Raumschiffmodelle zum Selberbauen

Es war einmal in Weltr schw



Movies und Spiele – zwischen diesen beiden Polen scheinen sich die großen kosmischen Epen abzuspielen. Aber es gibt auch noch das gute, alte Papier...

Star Trek

Romane, Romane, Romane – auch in gedruckter Form gehört die „Enterprise“ zu den erfolgreichsten Raumkreuzern aller Zeiten. Bereits anno 1983 startete der Münchner Heyne-Verlag seine Star-Trek-Reihe mit den Abenteuern von Spock und Co., deren einzelne Titel weitgehend den Episoden der TV-Serie nachempfunden sind. Eingebettet in diesen Rahmen erschienen ebenfalls die Buchfassungen der Kinofilme sowie gelegentliche Titel aus der Frühzeit der Föderation.

Star Trek gebar mit Next Generation, Deep Space Nine und zuletzt Voyager weitere Fernsehserien, die sich prompt alle bei Heyne wiederfanden: 1989 (Next Generation), 1993 (Deep Space Nine) und 1995 (Voyager) starteten dort die entsprechenden Roman-Reihen.

Mit durchschlagenden Verkaufserfolgen, versteht sich: Alles in allem sind inzwischen an die 150 Trekkie-Titel bei dem Münchner Taschenbuch-Riesen erschienen, die zu großen Teilen in immer neuen Auflagen nach wie vor zu haben sind.

Neben vielen sonst eher unbekannten „Hausautoren“ finden sich ab und zu auch große Namen wie Vonda McIntyre, David Gerrold oder Greg Bear unter den Verfassern der meist zwischen 200 und 300 Seiten umfassenden Bücher.

Freilich sind die Stories ebenso wie die TV-Abenteuer ganz vom friedlichen Geist der Ersten Direktive durchdrungen, was manch einem als Synonym für gepflegte Langeweile ohne Handlung erscheinen mag – aber die Fans von Kirk, Picard oder Janeway scheint das jedenfalls nicht sonderlich zu stören.

Für alle, denen Lesen generell eher langweilig vorkommt, halten die entsprechenden Fachhändler allerdings auch interaktivere Beschäftigungsmöglichkeiten bereit. Das hierzulande leider nur als englischsprachiger Import zum nicht ganz unwesentlichen Preis von etwa 80 Mark erhältliche Pen & Paper-Rollenspiel „Star Trek: The Next Generation“ wäre da ein Paradebeispiel. Auf gut 300

einer fernen Galaxis...

aum träume arz auf weiß

Hochglanzseiten werden alle Aspekte einer Live-Session von der Charakter-Erstellung über das Kampfsystem bis hin zu umfangreichen Kapiteln für den Gamemaster abgehandelt. Abgewandelte Systeme zu den anderen Epochen sind erhältlich bzw. in Vorbereitung.

Nicht so kostenintensiv (zumindest nicht sofort), dafür aber genauso englisch, ist das Trading Cards-Spiel, das es in verschiedenen Ausführungen gibt – je nachdem, ob es sich um das Star-Trek-Grundsystem oder eine seiner diversen eigenständigen Erweiterungen (Deep Space Nine, Next Generation usw.) handelt.

In jedem Fall geht es im Prinzip darum, Raumschiffe zu bemannen und mit ihnen Einsätze (sogenannte Missionen) zu fliegen, welche durch eine „Stolperstein-Karte“ erschwert werden, die man allerdings erst aufdecken darf, wenn man sich für eine Mission entschieden hat. Ein Starterdeck umfaßt (wie von den meisten anderen Systemen gewohnt) 60 Karten, zusätzliche Booster enthalten jeweils 9 oder 15 weitere Blätter.

Star Wars

Auf die Verlage Goldmann und Heyne verteilt und deshalb etwas unübersichtlich präsentiert sich das Sortiment der (nach den Auflagenzahlen zu urteilen) ebenfalls ziemlich beliebten Star-Wars-Romane. Soweit es sich nicht um direkte Filmbücher handelt, spielen die Geschichten in der Regel nach den Ereignissen der Trilogie (außer dem bei Heyne erschienenen „Schatten des Imperiums“, der zwischen „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ angesiedelt ist) und erzählen die weiteren Abenteuer von Leia, Han Solo, Luke Skywalker und all der vielen anderen Star-Wars-Helden.

Mit Autoren wie Timothy Zahn, Vonda McIntyre oder Alan Dean Foster ist hier ebenfalls wenigstens hin und wieder SF-Prominenz vertreten, was aber nicht zu der irrigen Auffassung verführen sollte, man habe es mit anspruchsvoller Lektüre zu tun. Andererseits muß das ja nicht unbedingt ein Nachteil sein, denn so wie die Filme für ungetrübte Unterhaltung mit Glitter, Glanz und Firlefanz stehen, machen auch die bis zu 500 Seiten starken Bücher zumeist einen recht flotten und frischen Eindruck.

Im übrigen gleicht die Ausstattung im Krieg der Sterne schon sehr dem Drumherum im Frieden der Föderation: Auch hier gibt es nämlich ein Rollenspiel- und ein Trading-Cards-System. Ersteres ist sogar seit etlichen Jahren in einer deutschen Übersetzung bei Welt der Spiele zu haben und liegt derzeit in zweiter Edition vor. Es umfaßt zwar nur 200 Seiten Normalpapier, kostet dafür aber mit 40 Mark nur halb so viel wie sein Trekkie-Konkurrent.

Da freilich weder der eine noch der andere das Pen & Paper-Rollenspiel neu erfunden hat, decken sich die rein technischen Inhalte weitgehend, wir haben sogar den Eindruck gewonnen, daß die Star-Wars-Version alles in allem leichter zu handhaben ist, weil sie konkreter formuliert wurde. Origineller ist sie mit einigen selbstgebauten „Anzeigenseiten“ („Die Imperiale Flotte bietet jungen Leuten ... eine Herausforderung und eine Chance.“) allemal.

Die Trading Cards sind allerdings wiederum nur in englisch zu haben. Die beiden Kontrahenten einer Partie repräsentieren die helle bzw. dunkle Seite der Macht und fechten in einer durch Karten visualisierten Mini-Galaxis ein ums andere Mal den Kampf zwischen Gut und Böse aus. Vielleicht auch ein bißchen den Kampf zwischen Spieler und Regelwerk, denn so recht plastisch ist uns die ganze Sache nie geworden. Ein Starter-Set enthält 60 Karten, ein Booster kommt mit 15 weiteren daher.

Und dann war da noch...

Die vier bei Bastei-Lübbe erschienenen „Wing Commander“-Romane (jeweils etwa 300 Seiten) „Die Befreier“, „Der Hinterhalt“, „Die Geheimflotte“ und „Das Herz des Tigers“ erblickten zwischen 1994 und 1997 das Licht der Welt und stellen natürlich insofern eine Ausnahme dar, als daß hier einmal das Computerspiel als Anstoßgeber für Belletristik funktioniert. Experimente in diese Richtung unternimmt ansonsten eigentlich nur noch Sierra. Leider konnten die Bücher das WC-Fandom mit ihren allzu trivialen Stories nicht überzeugen. „Der Hinterhalt“, in dem die Terraner den Kilrathis weit in deren eigenem Territorium eine Falle stellen, gilt noch als der spannendste Titel des Quartetts.

Die sechs zwischen 1996 und 1998 bei Goldmann erschienenen Romane zur TV-Serie „Babylon 5“ („Tödliche Gedanken“, „Im Kreuzfeuer“, „Blutschwur“, „Schatten des Todes“, „Schwarze Träume“ und „Krieg der Verschwörer“) befinden sich in einer wenig beneidenswerten Lage: Einerseits können sie mit durchaus solider SF-Kost aufwarten, andererseits aber doch nicht mit der Komplexität und den exzellent durchkonstruierten Charakteren der phasenweise erfreulich anspruchsvollen Fernsehproduktion Schritt halten. Und nach deren Auslaufen steht ihnen nun wohl ohnehin kein besonders berühmtes Schicksal mehr bevor.

Zu den eher speziellen Artikeln dürfte auch das Trading-Cards-Set für Babylon 5 gehören, zumals es ähnlich wie seine bekannteren „Kollegen“ nur in Englisch erhältlich ist. Dabei zeichnet es sich durch einige Besonderheiten von vergleichbaren Spielen aus. Beispielsweise trifft man schon beim Kauf die Wahl, welches Volk man verkörpern möchte (Narn, Centauri, Minbari oder die Menschen), da sich die Sets entsprechend unterscheiden.

Demzufolge sehen die Regeln von vornherein bis zu vier Teilnehmer vor, die jeweils eine grundlegende Aufgabe erfüllen müssen. Zu diesem Zweck können Schiffs- oder Charakterkarten, Ereignisse und Erweiterungen ausgespielt werden. Das Game ist in Form von 60er-Starterpacks und 8er-Boostern erhältlich.

jn



Star Trek: Starfleet Command

Im Weltall hört Dich niemand schreien

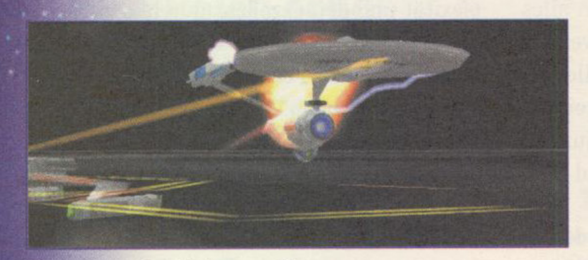
beta TEST



Slalomkampf im Asteroidenfeld



Vielleicht hätten sie jemanden fragen sollen, der etwas davon versteht



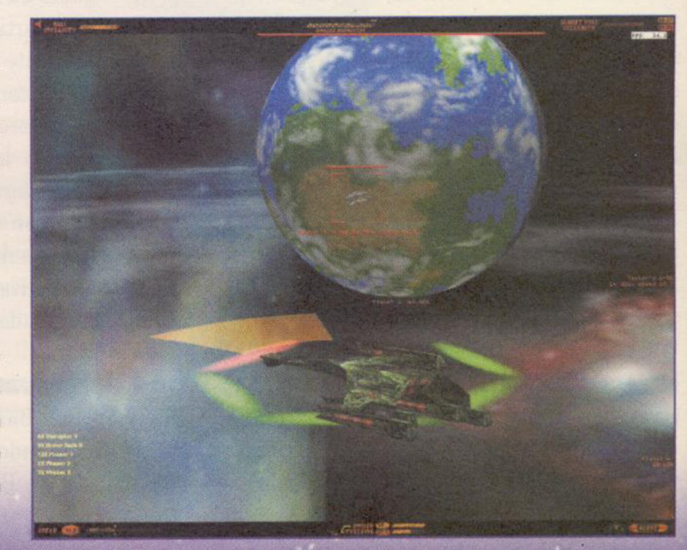
Schwere Schäden muß dieses Föderationsschiff hinnehmen, nachdem die Schilde ausgefallen sind

Als Inhaber einer begehrten Star Trek-Lizenz will uns Interplay noch in diesem Jahr mit drei weiteren Titel aus dem Universum verwöhnen. Ein vielversprechender Kandidat ist „Starfleet Command", der die kriegerischen Aspekte des sonst mehr oder weniger friedlichen Universums beleuchtet. Da die erworbene Lizenz sich auf den Zeitraum der Classic-Serie beschränkt, sehen die Machtverhältnisse im Alpha-Quadranten noch etwas anders aus. Zur Erinnerung: Die Romulaner und Klingonen sind die Todfeinde der Föderation, wenn es auch eher einem kalten Krieg ähnelt, der in gelegentlichen, kleineren Zusammenstößen von einzelnen Schiffen oder kleineren Verbänden entlang der Grenzen gipfelt.

In dieser ruhelosen Zeit tretet Ihr als Offizier an, um fortan die Geschicke des von Euch gewählten Reiches und das Überleben der eigenen Spezies zu sichern. Anfangs verfügt Ihr lediglich über ein Schiff der kleineren Sorte. Standardaufträge wie Sektorpatrouillen und Versorgungstransporte gehören zum Alltag. Ihr werdet über ein Prestigepunktekonto verfügen, das sich mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission füllt. Erfolg

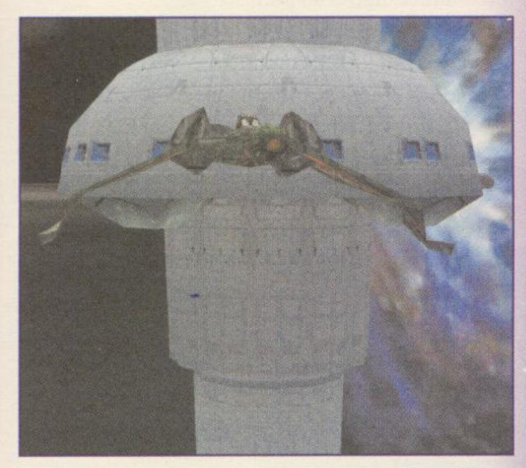


Die Schilde des schweren klingonischen Kreuzers sind teilweise zusammengebrochen





macht sich bezahlt, so daß Ihr mit Beförderungen und weiteren Schiffen rechnen dürft. Neue Besatzungsmitglieder oder gar Raumer müssen von Euch jedoch bezahlt werden, wofür die angesparten Prestigepunkte herhalten. Auch das Aufrüsten sowie erforderliche Reparaturen sind natürlich nicht kostenlos und gehen ebenfalls zu Lasten Eures Kontos.
Auf einer strategischen Karte, die jedes Reich in Quadranten aufteilt, legt Ihr Euer nächstes

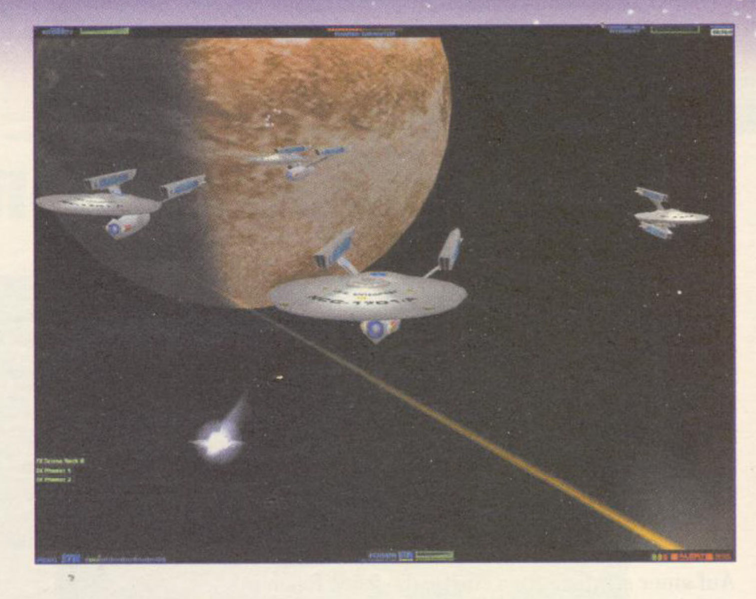


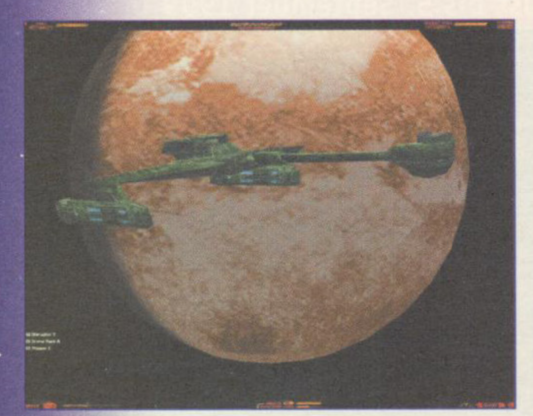
Der Bird of Prey sollte sich den Angriff noch einmal genau überlegen...

Reiseziel fest und werdet nach Ankunft mit neuen Missionen betraut. Nach einem gewissen Rang kommt Ihr in den Genuß, einer speziellen Einsatztruppe beitreten zu können. Die damit verbundenen Einsätze tragen erheblich zur Story und der Kampagne bei, in dessen Verlauf es in erster Linie auf den erfolgreichen Abschluß von Kampfmissionen kommt.
Die Designer haben sich bemüht, unterschiedliche Raumphänomene in das Design der Einsätze einfließen zu lassen. So können Euch Anomalien wie beispielsweise Nebelfelder, schwarze Löcher, oder Asteriodenfelder zum Verhängnis werden oder bei geschickten Ausnutzen der lokalen Bedingungen Euch zum Sieg verhelfen. Diverse Offensiv- sowie Defensivsysteme wie Waffen, die sich in Ihrer Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Reichweite unterscheiden, oder spezielle Bewegungsmanöver müssen sinnvoll und gezielt eingesetzt werden, um Raumschlachten erfolgreich und vor allen Dingen lebendig abzuschließen. Doch gegnersiche Schiffe dürfen



Eine Föderationsflotte auf Angriffskurs





Ein Klingonenkreuzer auf Patrouille

nicht immer abgeschossen werden. Oft geht es auch darum, einen Raumer zu kapern, oder einfach nur außer Gefecht zu setzen. Leider war es fast unmöglich, diese Einsätze zu testen, da befreundete Schiffe in der eigenen Flotte oftmals nicht auf die Kommandos hörten und trotz mehrfach ausgesprochenen Verbots munter weiter den Gegner unter Beschuß nahmen, bis dieser sich letztendlich in Staub auflöste.

Etliche Features waren noch nicht implementiert oder funktionierten nur unzureichend. Von den Tutorial-Missionen funktionierten lediglich zwei, die abschließenden Prüfungen an den jeweiligen Akademien waren auch bis auf zwei alle noch nicht aktiviert. Die Kampagne und die damit verbundene Story fehlten gänzlich. Die Besatzungsmitglieder verlieren die angesammelte Erfahrung beim Abspeichern. Auch die Raumkämpfe waren oftmals nur mit einem Schiff spielbar, da die Schiffe schließlich nicht auf alle Befehle reagieren.

Doch der Eindruck ist durchweg positiv und läßt uns auf ein Spiel hoffen, das strategisch anspruchsvoll ist und nicht nur eingefleischten Fans Spaß machen könnte. Wir hoffen, Euch in der nächsten Ausgabe den ausführlichen Test nachreichen zu können. *mw*



Wieder ein paar Menschen weniger. Das Schiff zerbricht unter dem letzten Treffer.



Harte Schlachten erwarten Euch

Warum kein abschließender Test?

Die vorliegende Version wurde ursprünglich zum Test freigegeben. Nach zwei durchspielten Tagen und Nächten waren wir jedoch überhaupt nicht überzeugt, daß diese Version wirklich testfähig sei. Also riefen wir Chefprogrammierer Eric Bethke an, der uns prompt Recht gab. Unter Hochdruck arbeitete sein Team Tag und Nacht an unzähligen Details, ca. 350 bekannte Bugs solle er bis zur Releaseversion noch beseitigen. Über viele eben dieser Fehler waren wir gestolpert. So fehlten die Kampagnen schlichtweg. Während des Gespräches bat uns Bethke denn auch, diese Version noch nicht zu werten. Ein Wunsch, dem wir gerne entsprechen, denn zum jetzigen Zeitpunkt wäre unser Urteil hart: Hotkeybelegungen, die den Umgang der komplexen Schiffsfunktionen erleichtern sollen, fehlen. Ebenso die KI-Routinen, die gerade im Kampf nötig wären. Und ohne Missionen wäre das Spielgeschehen allzu fad.

Für den Kauf wichtige Faktoren wie Gameplay, Missionsdesign, Storyline, Atmosphäre und der daraus resultierenden Langzeitmotivation lassen sich noch nicht einmal erahnen. Und wir haben ja ohnehin den Anspruch, nur wirklich testfähige Versionen zu bewerten.

Lange Rede, kurzer Sinn: Wir liefern Euch lieber einen anständigen Beta-Test als einen halbscharigen Testbericht. Also, falls Ihr in diesen Tagen woanders eine Bewertung seht, glaubt sie besser nicht! Das finale Spiel wird (hoffentlich) besser...

Maik Wöhler

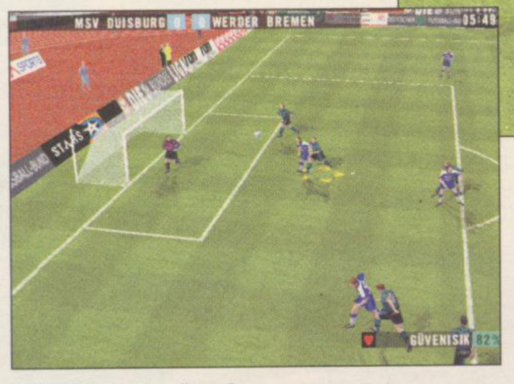
Bundesliga Stars 2000

Fußball für National-Puristen. EA Sports verwöhnt die Liebhaber actionreicher Kickerei mit Augenmerk auf die Bundesliga

Wer bei EAs neuestem Produkt zunächst an eine Konkurrenz zu FIFA 99 denkt, wird schnell merken, das dem nicht so ist. Vielmehr konzentriert sich das Geschehen auf die Bundesliga, ein paar übergreifende Pokalspiele finden zwar statt, doch diese stellen mehr eine Randerscheinung dar. Drei Schwierigkeitsgrade sollen auch Neulingen den Einstieg leicht machen. Die aggressiven Computergegner machen es aber selbst denen schwer, zumal die Steuerung trotz weniger Funktionen noch immer nicht ohne weiteres erlernbar ist. Für das Probespielen steht jedoch der Trainingsmodus zur Verfügung, der von Euch weidlich genutzt werden sollte. Im Saison-Modus kommt Ihr in den Genuß des Transfermarktes, verletzungsbedingten Pausen Eurer Mannen und unzähligen Statistiken, um die Mannschaftsleistung besser einschätzen und manipulieren zu können. Die Fähigkeiten der Kicker werden nicht mehr durch Zahlen, sondern in Form von Sternen zum Ausdruck gebracht. Nach einem Spiel gewonnene Stars dürft Ihr dann entweder in den Aufbau einzelner Spieler oder den Kauf neuer investieren. Die Grafik kommt lediglich mit der Auflösung von 640x480 aus, ein Patch der höhere Auflösungen ermöglicht, ist derzeit in Arbeit. *mw*



Altbewährte Mauerprobleme bei Freistößen sind leider wieder dabei



Hektik pur im Strafraum



Manchmal stehen sich die Jungs auch gegenseitig im Weg



Einsteiger dürften wenig für die aggressive KI übrig haben

Name	Bundesliga Stars 2000
Genre	Sport
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Joypad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX, TCP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	84%

GRAFIK	83%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	41%

GUT

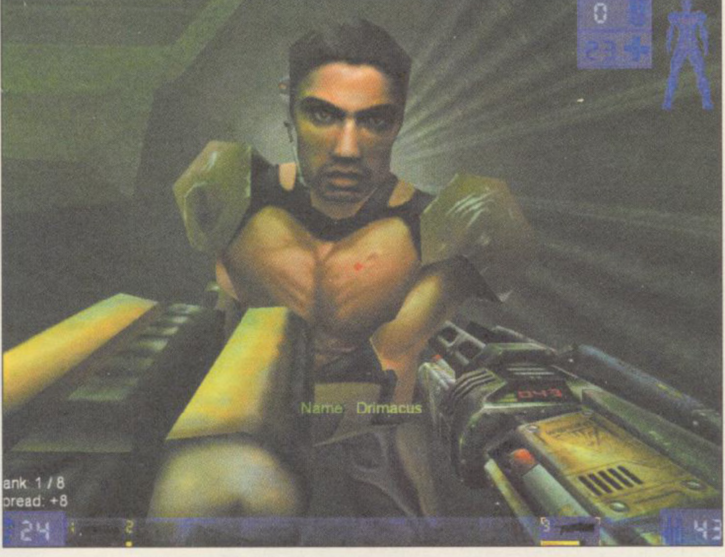
Maik Wöhler

Ich gestehe, daß ich nicht unbedingt der Fan von Sportspielen bin, doch die EA-Sports-Titel haben es immer wieder geschafft, auch mich dazu zu bewegen, ein Pad in die Hand zu nehmen. Nach dem großartigen FIFA 99 und unzähligen Schlachten gegen Stephan, war nicht nur die Erwartungshaltung groß, vielmehr war ich auf die signifikanten Änderungen gespannt. Ich persönlich bevorzuge mehr die etwas actionlastige Art von Bundesliga Stars 2000, Fans der FIFA-Reihe werden jedoch etliche Modi vermissen. Das neue Sterne-System ist sicher Geschmackssache, erfüllt aber genauso gut seinen Zweck wie das vorherige Zahlensystem auch. Wieso allerdings die Grafik mehr einen Schritt zurück machte und keine höheren Auflösungen bietet, wird ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Auch die Kommentare der Moderatoren waren manchmal schon mehr als daneben und hatten oft nichts mit dem Geschehen am Platz zu tun. Naja, sie sahen wohl ein anderes Spiel. Bei Bundesliga Stars gilt mehr denn je die Devise, vorher probespielen!

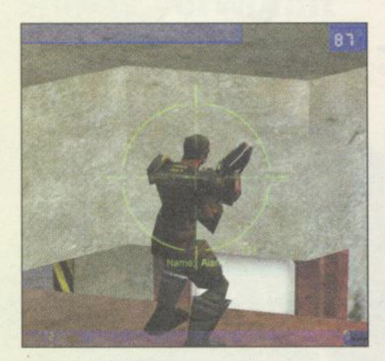
Unreal Tour

Es kann nur

Kampfansage an Quake 3 Arena



Drimacus sieht entschlossen aus



Wir betätigen uns als Heckenschütze und nehmen Kontrahenten mittels der Sniper Rifle aufs Korn



Aus dieser Entfernung sollten wir den Rocket Launcher besser nicht abfeuern

Während Shooter-Fans auf „Quake 3 Arena" oder Valves „Team Fortress 2" warten, schickt Epic Megagames unter der Schirmherrschaft von GT Interactive den nächsten Sproß der Unreal-Family ins Rennen. Nach dem halbgaren Mission-Pack „Return To Na Pali" entpuppt sich „Unreal Tournament" als eigenständiges Produkt, mit dem man vornehmlich um die Gunst der zahlreichen Multiplayer-Junkies buhlen will. Im Prinzip vereinen die Entwickler bei diesem Titel populäre Spielvarianten wie Deathmatch und Capture The Flag, fügen noch ein paar einfallsreiche Modi wie Assault hinzu und veredeln das Ganze mit prachtvoller Grafik und ausgefeilten Levels. Und schon wurde eine ernstzunehmende Konkurrenz für die kommende Ballerorgie von id Software geboren... Obwohl das Produkt seinen vollen Spielspaß erst in erbarmungslosen Netzwerk- und Internet-Schlachten entfaltet, bekommen auch Einzelspieler die Gelegenheit, sich an den unterschiedlichen Spielmodi zu erfreuen. In einem futuristischen Wettkampf auf Leben und Tod, dem besagten Unreal Tournament, müßt Ihr Euch in den vier Disziplinen Deathmatch, Capture The Flag, Domination und Assault behaupten. Konntet Ihr alle Level einer Kategorie gewinnen, wird Euch der Titel Champion verliehen und Ihr erhaltet einen Pokal für Euer Trophäenzimmer. Erst wenn Ihr in allen vier Spielvarianten als ultimativer Sieger hervorgegangen seid, wird der Challenge-Modus freigeschaltet, in dessen letzter Stage der bisherige Unreal-Tournament-Champion auf Euch wartet. Habt Ihr auch diesen Widersacher bezwungen, seid Ihr der alles überragende Meister des Turniers.



Ob Alarik noch viele Treffer einstecken kann?



In jeder Hand eine Knarre – da macht das Ballern gleich doppelt so viel Spaß

namement einen geben!



In dem Trophäenraum zeugen die Pokale von unserem Erfolg



Nur nicht von dem beeindruckenden Interieur ablenken lassen

Als Gegenspieler bzw. Teamkameraden fungieren beim Single-Player-Tournament sowie den „Practice"-Sessions computergesteuerte Charaktere, „Bots" genannt, mit deren Hilfe Ihr ja bereits in „Unreal" eine Multiplayer-Partie simulieren konntet. Die künstliche Intelligenz dieser virtuellen Protagonisten wurde jetzt allerdings nochmals deutlich verbessert. So schnappen Euch die Gegner Waffen, Medi-Kits oder Power-Ups vor der Nase weg, versuchen Euren Schüssen auszuweichen, verstecken sich, warten ab und flüchten sogar, falls ihnen während eines Gefechts die Munition ausgeht. Verstärken bei einem Teamspiel wie Capture The Flag computergesteuerte Gesellen Eure Mannschaft, sind diese außerdem in der Lage, autonom zu agieren, geben Euch Rückendeckung oder versuchen, eigenständig in die Basis des Gegners einzudringen.



Und wieder konnten wir einem Widersacher den Garaus machen

Die unterschiedlichen Spielmodi

Tournament Deathmatch

Der traditionelle Multiplayer-Modus, der bei keinem Ego-Shooter fehlen darf. Ziel des Spiels ist es, so viele Widersacher wie möglich zu eliminieren. Wer am Ende die meisten Kills („Frags" genannt) für sich verbuchen kann, hat gewonnen. Entweder, jeder spielt gegen jeden, oder Ihr tretet in Teams gegeneinander an.

Domination

Mit Eurem Team müßt Ihr in einem Areal verstreute „Kontrollpunkte" besetzen, um den Score zu erhöhen. Je länger Ihr im Besitz dieser Locations seid, desto mehr Punkte könnt Ihr kassieren. Die Mannschaft, die am Ende einer Partie eine bestimmte Punktzahl erreicht hat oder die meisten Stationen ihr Eigen nennt, gewinnt.

Capture The Flag (CTF)

Bei diesem Teamspiel müßt Ihr die Flagge des Feindes aus dessen Basis ergattern und in Euren Stützpunkt transportieren. Für jede abgelieferte Fahne wird Euch ein Punkt gutgeschrieben. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Punkte vorweisen kann.

Last Man Standing

Bei dieser Deathmatch-Variante besitzt jeder eine bestimmte Anzahl von Leben. Der letzte noch „lebende" Charakter gewinnt das Spiel.

Assault

Zwei Teams stehen sich in diesem missionsorientierten Modus gegenüber. Als angreifende Mannschaft gilt es, bestimmte Aufgaben in einer begrenzten Zeitspanne zu erfüllen (einen fahrenden Zug zum Stillstand bringen, aus einem Gebäude entkommen, bestimmte Vorrichtungen zerstören etc.), während einen die gegnerische Gruppe daran zu hindern versucht. Ist die Zeit abgelaufen, werden in der nächsten Runde die Rollen getauscht, so daß zum Beispiel die Angreifer nun die Basis verteidigen müssen.



Diese Raumstation wurde zu einer Wettkampf-Arena umfunktioniert

Das Handwerkszeug eines Gladiators

Redeemer
Die Mutter aller Raketenwerfer. Bei der Detonation des Sprengkopfes erfaßt die gewaltige Druckwelle auch weiter entfernte Gegner. Eine ideale Waffe, um mit einem Schlag einen ganzen Raum komplett zu säubern – Ihr solltet nur darauf achten, daß Ihr Euch nicht in der Nähe aufhaltet. Mit der zweiten Waffenfunktion übernehmt Ihr die Kontrolle über die Missile und könnt sie eigenhändig zu einem beliebigen Ziel lenken.

Minigun
Ein bleispuckendes Monstrum, das einen Kontrahenten in sekundenschnelle durchlöchert. Aktiviert Ihr den alternativen Feuermodus dieser Wumme, ist die Durchschlagskraft sogar noch um einiges verheerender.

Sniper Gun
Mit der Zweitfunktion des guten alten Scharfschützengewehrs könnt Ihr auch weit entfernte Opponenten nahe genug heranzoomen, um sie mit einem Schuß zu erledigen.

Rocket Launcher

Die aus „Unreal" bekannte Eight-Ball-Gun wurde in puncto Design erheblich weiterentwickelt. Im primären Modus könnt Ihr immer noch bis zu sechs Mini-Raketen gleichzeitig abschießen. Alternativ dazu entpuppt sich die Waffe in seiner Zweitfunktion als praktischer Granatwerfer.

Pulse Gun
Diese Waffe feuert entweder mit hoher Schußfrequenz kugelförmige Plasma-Entladungen auf Angreifer, oder traktiert sie mit einem gebündelten Plasma-Strahl.

Flak Cannon
Bereits in „Unreal" lernte man das Zerstörungspotential der Flak Cannon zu schätzen. Ihr Look wurde zwar überarbeitet, aber an dem Schaden, den man mit diesem Zerstörungswerkzeug anrichten kann, hat sich nichts geändert.

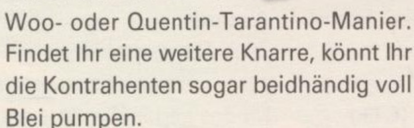
Ripper
Die modifizierte Variante des Razorjack verschießt die sich drehenden, messerscharfen Scheiben jetzt noch schneller.

BioRifle
Wie schon in „Unreal" könnt Ihr mittels der primären Funktion dieser Waffe die Kontrahenten mit radioaktivem, grünem Schleim beschießen. Im sekundären Modus abgefeuert, sondert die BioRifle eine größere Ladung Schleim ab, die sich beim Aufprall in neun kleine Klumpen teilt. Diese explodieren dann, sobald sich jemand in ihrer unmittelbaren Nähe aufhält.



ASMD Shockrifle
Ursprünglich debütierte dieses martialische Gerät in „Unreal" unter der schlichten Bezeichnung ASMD. Für „Unreal Tournament" wurde die Feuerrate der Energiewaffe erhöht und ihr Design drastisch verändert.

Enforcer
Die verläßliche Handfeuerwaffe für Shoot-Outs in John Woo- oder Quentin-Tarantino-Manier. Findet Ihr eine weitere Knarre, könnt Ihr die Kontrahenten sogar beidhändig voll Blei pumpen.



Impact Hammer
Geht Euch einmal die Munition aus, könnt Ihr mit diesem eigenartigen Gerät Feinde immerhin noch im Nahkampf eliminieren.

Translocator

Ein portabler Teleporter. Habt Ihr das Destination-Modul an einem Ort plaziert, könnt Ihr Euch per Rechtsklick jederzeit zu dieser Location beamen.

Startet Ihr ein „Practice"-Match oder wollt Ihr ein Multiplayer-Spiel mit KI-Kameraden aufwerten, könnt Ihr deren Erfahrungsstufe selbst bestimmen. Acht verschiedene Skill-Level – angefangen von „Novice" bis hin zu „Godlike" – stehen Euch diesbezüglich zur Verfügung. Sind Kontrahenten mit einem der drei höchsten Erfahrungswerte ausgestattet, kommen selbst eingefleischte Profis gehörig ins Schwitzen. Außer dieser grundsätzlichen Justierung könnt Ihr zudem das Verhalten von jedem einzelnen Bot individuell konfigurieren. Dementsprechend lassen sich Eigenschaften wie Treffsicherheit, Alarmbereitschaft und Kampfstil wunschgemäß anpassen.



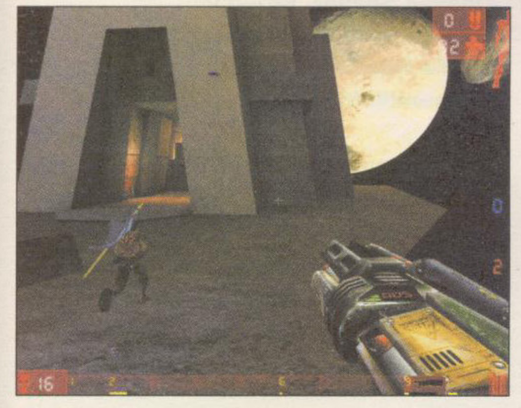
Aus einem Helikopter springen wir im Assault-Modus auf einen fahrenden Zug

Bei der Gestaltung der zahlreichen Szenerien haben die Programmierer aus dem Vollen geschöpft. Schon allein die zahlreichen Deathmatch-Maps sind ausgewogen und in ihrem Design ungemein abwechslungsreich gehalten. Auf der Lauer liegende Heckenschützen kommen dabei ebenso auf ihre Kosten wie Spieler, die lieber die direkte Konfrontation bevorzugen. So könnt Ihr Euch in einer Raumstation beharken, die gemächlich im Orbit um einen Planeten kreist, oder Euch in Röhrensystemen herumtreiben, in denen Dunstschleier die Sicht beeinträchtigen. Zu den Austragungsorten, die rein optisch zu beeindrucken wissen, zählen unter anderem auch eine mittelalterliche Burg, ein durchs All rasendes Raumschiff, ein gotisches Gemäuer oder eine im Meer treibende Galeere. An einfallsreichen Schauplätzen gilt es vor allem den Level „Pressure" mit der Dekompressionskammer zu erwähnen, die zu makaberem Schabernack animiert. Gelingt es Euch nämlich, die Stahltür des Raumes zu schließen, während sich ein Gegenspieler darin befindet, könnt Ihr durch ein Fenster dabei zusehen, wie der Körper des Ärmsten anschwillt und schließlich zerplatzt. Mit einer Reihe von erstklassig durchgestylten Missionen vermag der „Assault"-Modus ebenfalls den Spieler in seinen Bann zu ziehen: In einer Unterwasser-Station sollt Ihr vier Computerterminals zerstören, Ihr müßt

von einem Helikopter aus auf einen fahrenden Zug springen, um diesen dann zu stoppen, oder aber Ihr versucht, in den Kontrollraum eines vor Anker liegenden Schiffes zu gelangen. Das Sortiment an Capture The Flag- und Domination-Maps überzeugt ebenfalls. Obwohl manche Areale auf den ersten Blick etwas verwinkelt und unübersichtlich erscheinen mögen, findet man sich doch schnell in ihnen zurecht, so daß der Orientierungssinn auf keine allzu harte Probe gestellt wird. An Konfigurationsmöglichkeiten, mit denen Ihr die verschiedenen Spielmodi variabel und unterhaltsam gestalten könnt, herrscht ebenfalls kein Mangel. Per Drag & Drop-Verfahren könnt Ihr bestimmen, welche Verteidigungswerkzeuge in einer von Euch initiierten Partie erlaubt sind, eine Kettensäge (!) als Nahkampfwaffe einstellen oder – für die



Der Redeemer ist die mächtigste Waffe im Spiel



Ein Teamkamerad hat die gegnerische Flagge erbeutet

beliebten „Low-Gravity-Deathmatches" – die Schwerkraft vermindern. Habt Ihr Euch generell an den zahlreichen Levels sattgesehen, könnt Ihr mittels des mitgelieferten Editors Eurer kreativen Ader freien Lauf lassen und selbst neue Maps entwickeln.

Das Multiplayer-Spektakel bedient sich der aktuellen Version der Unreal-Engine, wobei die visuelle Präsentation mit noch beeindruckenderen Grafikspielereien aufwartet. Aufwendige Texturen lenken den Spieler teilweise von dem martialischen Geschehen ab, sogar die in Verbindung mit der Quake3-Technologie vielgepriesenen „curved surfaces" (gekrümmte bzw. abgerundete Oberflächen) lassen sich jetzt mit Hilfe dieser Engine – zumindest ansatzweise – realisieren. Die enginetypischen Licht- und Spezialeffekte sowie die atmosphärischen Details des Leveldesigns runden die visuelle Präsentation ab. Zum Beispiel liefert Ihr Euch in einem Gebäudekomplex hitzige Auseinandersetzungen, während draußen ein Schneesturm tobt, was Ihr durch die vereinzelten, angefrorenen Fensterscheiben sehen könnt. Neben all der grafischen Opulenz haben die Entwickler ein paar durchaus sinnvolle Features nicht vergessen. Auf Wunsch könnt Ihr zu den vier Tournament-Disziplinen Tutorials aufrufen, in denen die grundlegenden Regeln dieser Spielmodi erläutert werden. Außerdem dürft Ihr vor Spielbeginn das jeweilige Level erkunden, um Euch mit der Umgebung vertraut zu machen. *cis*

Minimum:P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 100 MB HDD
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, ca. 530 MB HDD, Grafikkarte mit Voodoo3-Chipsatz



Na, seid Ihr bereit für ein kleines Kettensägenmassaker?



Wir bombardieren Dessloch mit Plasma-Salven, bevor er auf uns schießen kann

Name: Unreal Tournament
Genre: Action
Hersteller: Epic Megagames/ GT Interactive
Schwierigkeit: einstellbar
Preis: zirka 90 Mark
Steuerung: Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spiel: Englisch
Anleitung: Englisch
Multiplayer: bis 16; Modem, LAN, TCP/IP

SUPER



Chris Peller

Für Multiplayer-Anhänger, die sich vorzugsweise via Internet oder lokales Netzwerk in Deathmatch- oder Capture-The-Flag-Sessions austoben, ist „Unreal Tournament" das neue Suchtmittel. Die Fülle an fantastisch designten Maps sowie die unterschiedlichen Spielmodi animieren zu langen Zocker-Nächten und exorbitant hohen Telefonrechnungen. Wohl dem, der seine Passion in einem lokalen Netzwerk ausleben kann. Abgesehen von der grafischen Präsentation und dem ebenso ausgewogenen wie einfallsreichen Waffensortiment ist auch die KI der Bots extrem beeindruckend und das beste, was man in einem Shooter bislang programmiert hat. Dadurch ist auch der Single-Player-Modus durchaus spielenswert und empfiehlt sich für ein gelegentliches, kurzweiliges Match – ein idealer Zeitvertreib, um an einem verregneten Sonntagnachmittag die Zeit totzuschlagen. Jetzt müssen sich die Shooter-Könige von id Software mit „Quake 3 Arena" richtig ins Zeug legen, um dieses Spektakel überbieten zu können.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	90%

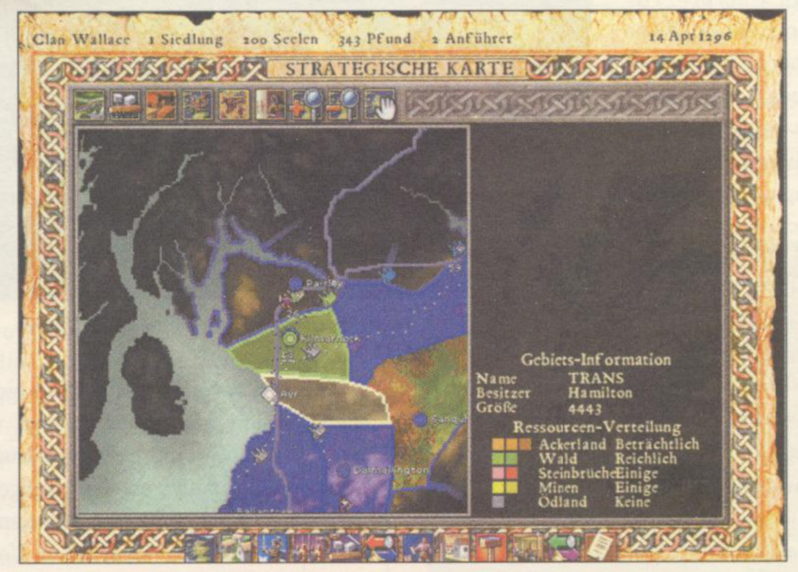
GRAFIK	89%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	40%

AB 18

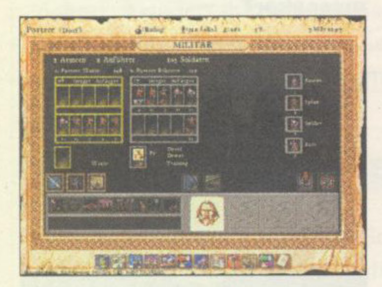
Braveheart

Schottenstrategie

Von einem, der auszog, Schottland zu befreien



Die strategische Übersichtskarte zeigt die (festen) Clangrenzen, Handelskarawanen, Armeen und die eigenen Späher, Boten und Spione. Zum gerade angewählten Clangebiet sind Ressourcen-Informationen verfügbar. Auch die aktuelle Stimmung wird angezeigt, von rot (feindlich) bis grün (freundlich)

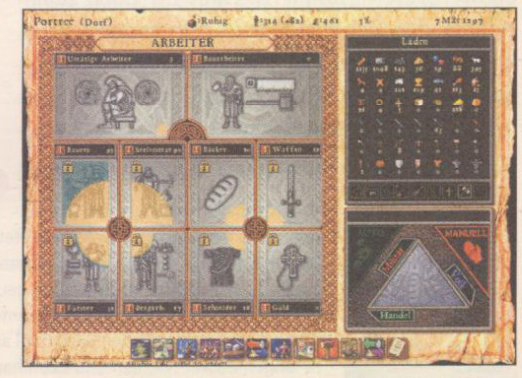


Auf dem Militärbildschirm werden Truppen ausgerüstet und befehligt, Spione, Boten und Späher ausgeschickt und Anführer den Armeen zugewiesen

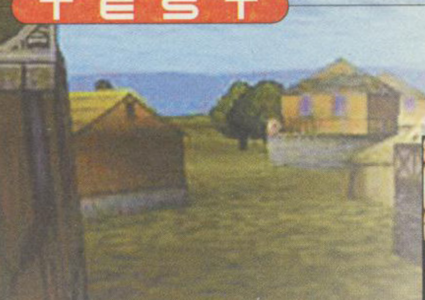


Zu Anfang des Spiels ist nur ein kleiner Teil der Karte bekannt, deshalb müssen die Späher für Aufklärung sorgen

Der große Freiheitsheld Schottlands, William Wallace, stand Pate für den Kinokassenfüller Braveheart mit Mel Gibson in der Rolle des kernigen Helden. Jetzt steht die Spielumsetzung an, mit Pferdeschnauben, Waffengeklirr und einem Spielaufbau, der sowohl komplexe Wirtschafts- als auch spannende Echtzeitstrategieelemente beinhaltet. Im Jahr 1296 formiert sich der Widerstand der freiheitsliebenden Schotten gegen die machtverwöhnten Engländer. Da die schottischen Clans aber keineswegs Hand in Hand zusammenarbeiten und sich nicht ohne weiteres auf einen eigenen Thronanwärter einigen können, stehen die Chancen der Invasoren gut. Ihr werdet nun mitten ins mittelalterliche Geschehen geworfen und müßt Euch zunächst für einen der unzähligen, genauer gesagt 16 schottischen Clans entscheiden. Manche sind besonders kriegerisch, andere verfügen über reiche Bodenschätze oder gute diplomatische Optionen, sogar bis hin zur Englandfreundlichkeit. Eine große Anzahl von Nachbarn steigert Handel und Wandel, bedeutet aber auch erhöhte Gefahr von Kriegen oder Plünderungen. Ein kühner Druck auf die F1-Taste setzt das Geschehen in Gang, Ihr seht die Symbole von Karawanen, Spähern, Armeen über die zoom- und scrollbare strategische Karte ziehen. Mitunter melden sich auch fremde Clans, stellen Fragen oder bieten Geschenke. Ein beherztes Festhalten der linken Maustaste stoppt das unaufhaltsam abrollende Mittelalter und ermöglicht den Zugriff



Im Stadtbildschirm werden Arbeitskräfte zugewiesen und der Vorrat an Rohstoffen, Waffen und Handelsgütern kontrolliert





Hier stehen die Schotten zum Kampf bereit, gerüstet mit Schwert, Bogen und Kilt



Es lohnt sich trotz der Gefahren, Karawanen in benachbarte Städte zu schicken, um dort dringend benötigte Güter einzukaufen



auf die zahlreichen, nicht immer logisch geordneten Untermenüs. Das ganze Spiel ist von ausgeprägter schottischer Eigenwilligkeit durchzogen, die das zügige Vorankommen nicht unbedingt vereinfacht. Wirtschaft, Handel und Verwaltung können vom Computer übernommen werden, so daß Ihr Euch ausschließlich den Schlachten widmen könnt. Damit laßt Ihr aber Möglichkeiten der Feinjustierung außer acht. Bei voller Kontrolle könnt Ihr z.B. Handelsgüter produzieren, um die Clankasse zu füllen – was sich später beim Bezahlen Eurer Soldaten positiv bemerkbar macht. In der Schmiede eingesetzt, verhelfen Euch die Arbeiter früh zu einem ansehnlichen Waffenarsenal, was die Schlagkraft Eurer Argumente ebenfalls verstärkt. Immer muß die Versorgung der Bevölkerung mit verschiedenen Nahrungsmittel und Textilien gewährleistet sein, sonst sinkt die Laune und damit auch die Anzahl der Dorfbewohner. Diplomatische Missionen gehen in der Regel dem Griff zum Schwert voraus. Boten oder Anführer können beim Nachbarclan Stimmungsänderungen herbeiführen, sind aber auf ihrer Mission gefährdet. Kommt es zum Kampf, seht Ihr Euch in eine 3D-Umgebung mit auffallend weiten Landschaften, wechselnden Tageszeiten und Wetterverhältnissen versetzt. Trotz der zahlreichen Optionen lassen sich Eure Schergen nur unwillig über das Feld der Ehre dirigieren, das gelingt bei vergleichbaren Spielen (wie Myth) weit besser. In jedem Fall geht es darum, auf welchem Weg auch immer, größtmöglichen Einfluß unter den streitlustigen Clans zu gewinnen, um zu guter Letzt das Vordringen der ruchlosen Engländer zu beenden. Hoffentlich wird das hehre Vorhaben von Eidos in Form eines dicken Patches unterstützt (möglichst noch vor dem Verkaufsdatum), der die Absturzfreudigkeit und wenigstens einige der Bedienungseigenwilligkeiten behebt. *fe*

Vom Start an stehen zwei Anführer mit maßgeblichem Einfluß auf Schlachten und Diplomatie bereit



Endlich kriegen die Engländer den Hintern versohlt. Für die Freiheit!

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, 4 x CD, 4 MB SVGA-Grafik
Empfohlen:P 233, 4MB Grafikbeschleuniger

Name	Braveheart
Genre	Strategie
Hersteller	Red Lemon/Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 12, alle Optionen



NAJA



Schade. Eigentlich sah das Spiel ja recht interessant aus. Ich habe eine solide Kombination aus Aufbau- und Echtzeitelementen erwartet. Tatsächlich weist die Testversion aber Mängel auf, die mich schon an einer Preview-Kopie nerven würden. Abgesehen davon, daß es (ohne Übertreibung) nach maximal zehn Minuten zuverlässig abstürzt, ist es erstaunlich unausgereift. Wichtige Funktionen finden sich in Untermenüs versteckt und die Steuerung – sowohl im strategischen als auch im taktischen Modus – ist leider furchtbar. Gerade die Echtzeitschlachten in durchaus passabler Grafik geraten gerne zum Glücks- und Geduldspiel. Hat man den Feind erst einmal entdeckt, ist es immer noch mühevoll und nervenaufreibend, die eigenen Kämpfer zusammenzusuchen und sinnvoll einzusetzen. Das mag vielleicht dem 13.Jahrhundert entsprechen, aber eigentlich soll das ganze ja zur Freizeitgestaltung dienen. Diesen Zweck erfüllt Braveheart trotz aller guten Ansätze aber nur mit Einschränkungen.



Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Ladenpreise können variieren!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel! Brave Heart
Deutsche Version DM 79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Addy Lernprog. je	DV	69,99
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Myst Compilation	DV	39,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Alpha Centauri	DV	79,99
Anno 1602	DV	69,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
Army Men 2	DV	74,99
Back Street Boys	DV	29,99
Baldurs Gate	DV	49,99
Baldurs Gate Mission	DV	29,99
Bleifuß Comp.: Alle Teile	DV	49,99
Braveheart	**DV**	**79,99**
Broodwars	DV	34,99
Bundesliga Stars 2000	DV	x89,99
Caesar 3	DV	77,99
Chessmaster 6000	DV	39,99
John Madden NFL 2000	DA	x69,99
Klingon Honor Guard	DV	39,99
Land der Hoffnung	DV	74,99
Lands of Lore 3	DV	74,99
Larry Collection 1-7	DV	39,99
LKW Racer-Hard Truck	DV	49,99
Machines	DV	67,99
Mechcommander	DV	34,99
Mechwarrior 3	DV	69,99
Midway Arcade Hits II	DV	54,99
Midtown Madness	DV	69,99
MightMagic 7	DV	x74,99
MightMagic 7	EV	79,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Mortyr	EV	i.V.
Moto Racers 2	DV	79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

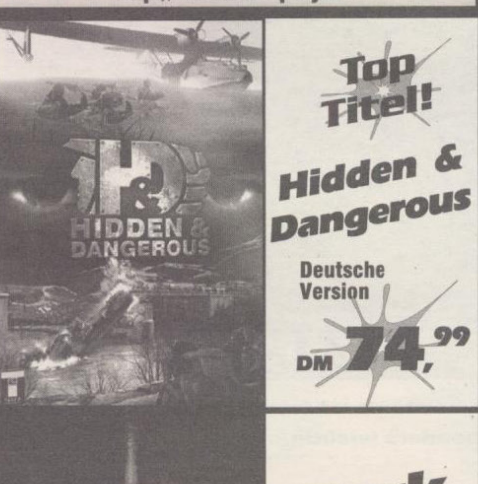
Bestellungen auch online im Internet: http://www.callnplay.de

Titel		Preis
Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civilization 2 Multipl.	DV	39,99
Civil. 2 Comp. Multi.	DV	64,99
Colin Mc Rae Rallay	DV	69,99
Combat Flight Simulator	DV	79,99
Diesen Titel versenden wir versandkostenfrei! Command & Conquer III "Tiberian Sun"	DV	x99,99
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	79,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
Cosmopolitan My Style	DV	39,99
Creatures 2	DV	39,99
Cybermercs	DV	54,99
D - Info 99	DV	29,99
D-Jump	DV	x69,99
Daikatana	DV	x79,99
Dark Project	DV	69,99
Darkstone	DV	x79,99
Delta Force	DA	74,99
Der Kosar	DV	67,99
Descent 3	**DV**	**69,99**
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Siedler 3	DV	69,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Völker	DV	69,99
Discworld Noire	DV	74,99
Driver	DV	x84,99
Dungeon Keeper 2	DV	89,99
Earth 2150	DV	x64,99
Eastern Front 2	DV	x74,99
Elder Scroll: Red Guard	DV	64,99
ESPN: PRO Boarder	DV	74,99
European Air War	DV	49,99
Expandable	DV	69,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
Falcon 4.0	DV	59,99
Fifa Soccer 99	DV	84,99
Fifa Soccer 2000	DV	i.V.
Fighting Steel	DV	69,99
Flanker 2.0	DV	x69,99
Fleet Command	DV	69,99
Flight Unlimited 3	DV	x69,99
Fly	DV	x69,99
Game Gallery	DV	49,99
Gangsters	DV	69,99
Grand Teft Auto London	DV	29,99
Grand Teft Auto+London	DA	59,99
Grim Fandango	DV	74,99
G.Z.S.Z.	DV	39,99
G.Z.S.Z. - Fun Pack	DV	39,99
Hall of Fame Compilation	DV	39,99
Nascar Revolution	DV	79,99
Nascar Road Racing	DV	69,99
NBA Live 99	DV	79,99
Need for Speed 4	DV	79,99
NHL Hockey 99	DV	79,99
NHL Hockey 2000	DV	x79,99
Official F1 Racing	DV	77,99
Outcast	DV	79,99
Pizza Syndicate	DV	69,99
Play the Game Vol.1	DV	59,99
Prince Persia 3 D	DA	x74,99
Pro Pilot 99	DV	84,99
Pro Pinball Big Race	DA	29,99
Puma Street Soccer	DV	69,99
Quest for Glory 5	**DV**	**79,99**
Rage of Mage 2	DA	89,99
Railroad Tycoon 2	DV	74,99
Railroad Tycoon 2 Data	DV	29,99
Rainbow 6	DV	67,99
Rainb. 6: Eagle Watch	DV	32,99
Rally Championship 99	DV	x74,99
Ran SAT 1 Fußballflipper	DV	39,99
Ran SAT 1 Manager	DV	39,99
Ran SAT 1 Zehnkampf	DV	39,99
Requiem/ungekürzt	DA	69,99
Rollercoaster Tycoon	DV	62,99
Saga Age o.t. Vikings	DV	69,99
Savage Arena	DV	59,99
Shadow Company	DV	x74,99
Silver	DV	67,99
Sim City 3000	DV	84,99
Sim City 3000 DATA	DV	29,99
Slave Zero	DV	x74,99
Solar	DV	x69,99
Soul Reaver	DV	x79,99
South Park	DV	69,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Craft	DV	79,99
Star Craft Broodwars	DV	34,99
Starsiege	**DV**	**79,99**
Star Trek- Birth of Federation	DV	69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99
Racer	DV	64,99
Street Wars	DV	74,99
Superbike World Champ.	DV	79,99
Tiger Woods 99	DV	79,99
Tomb Raider 2 Dir. Cut	DV	39,99
Tomb Raider 3	DV	74,99
Top o.t. Pops Musicmaker	DV	59,99
Tot. Annihil. Kingdoms	DV	74,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
UEFA Champ. Leag. 98/99	DV	77,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Have a Nice Day 2	DV	64,99
Have a Nice Day 2-Data	DV	24,99
Heavy Gear 2	DV	79,99
Hell Copter	DV	59,99
Heroes Might&Magic 3	DV	69,99
Hidden & Dangerous	**DV**	**74,99**
Imperialismus 2	DV	74,99
Interstate 82	DV	x79,99
Jagged Alliance 2	DV	67,99
Jedi Knight + Data	DV	54,99
Ultima Online Second Age	DA	69,99
Unreal: Return NA Pali	DA	29,99
Unter schwarzer Flagge	DV	x79,99
Uprising 2	DV	74,99
Vegas Games 2000	DV	39,99
V-Rally	DV	69,99
Warhammer Chaos Gate	DV	69,99
Warhammer Rites War	DV	x69,99
Warzone 2100	DV	74,99

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse: http://www.callnplay.de



Top Titel! Hidden & Dangerous
Deutsche Version DM 74,99



Dark Stone
Deutsche Version DM 79,99

Demnächst in diesem Theater

Titel		Preis
Airline Tycoon Add On	DV	29,99
Anno 1602 Add On · Im Namen d. Königs	DV	29,99
Bundesliga Stars 2000	DV	x89,99
Mig Alley	DV	x74,99
Unreal Tournement		x69,99
Wächter der Schatten	DV	79,99
PC-Games Collection: Holiday Island · Simon Sorcerer II · Asterix & Obelix · Trivial Purcuit · Grand Prix · Sim City 2000 · Theme Hospital · Bundesliga Man. 99 Ultima 8	DV	44,99



Quest for Glory 5
Deutsche Version DM 79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Wet Attack: Cums back	DV	79,99
Western Front	DV	69,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	69,99
X-Wing Alliance	DV	69,99
You don´t know Jack 2	DV	64,99

Angebote solange Vorrat reicht

Jeder Titel nur 9,99 DM
Jewel Case Deutsche version
Azreals Tear•Dark Reign•Descent 2
Earthworm Jim•Fantasy General
Interstate 76•MDK•Mechwarrior 2
Mechwarrior Mercanaries•Pitfall
War Wind 2•Imperialismus 1
Team Apache•Silent Hunter+Datas

Titel		Preis
Age of Myst Compilation	DV	39,99
Agent Amstrong	DV	19,99
Air Warrior 3 DFX	**DV**	**19,99**
Airline Tycoon	DV	29,99
Baphomets Fluch II	DV	19,99
Betrayal in Antara	DV	19,99
Birthright	DV	19,99
Bleifuß Rally	DV	19,99
Civilization 2	DV	29,99
Creatures 2	**DV**	**39,99**
Dark Omen	DV	29,99
Dethkarz	DV	24,99
Die Siedler 2 Gold	DV	24,99
Dungeon Keeper Gold	DV	29,99
Eastern Front	DV	29,99
F1 Racing Simulation	**DV**	**19,99**
F22 Total Air War	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Kurt-Fußballmanager	**DV**	**29,99**
Larry 7	DV	19,99
Liberation Day	**DV**	**19,99**
Lost Express	**DV**	**19,99**
Luftwaffencommander	DV	24,99
M1 A2 Abrams	**DV**	**19,99**
M1 Tank Platoon 2	DV	29,99
Mana: Weg d. schw. Macht	**DV**	**19,99**
Mayday	DV	24,99
Monopoly	DV	29,99
Panzer Commander	DV	24,99
Red Baron 2	DV	24,99
Sim City 2000	DV	29,99
Theme Hospital	DV	29,99
Total Annihilation	DV	24,99
Transport Tycoon del.	DV	29,99
Trivial Pursuit	DV	29,99
T. Anni. Battle Tactics	DV	29,99
T. Anni. Core Offensive	DV	29,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Worms 2	DV	29,99
Warbirds	**DV**	**19,99**
Wargasm	DV	29,99
Warlord 3	**DV**	**19,99**
Warhammer Collection: · Schatten der gehörnten Ratte · Final Liberation · Chaos Gate	DV	29,99
War Pack Compilation: · Panzergeneral III D · Team Apache · Silent Hunter · Soldier at War	DV	29,99
Wing Prophecy / WC 5	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	29,99

Diesen Titel versenden wir VERSANDKOSTENFREI!

Command & Conquer Teil 3: OPERATION TIBERIAN SUN
Erscheint: 26.08.99
Deutsche Version DM 99,99



Oder: Command & Conquer 3 +PC Dash
nur: DM 159,99

Titel		Preis
Flottenmanöver	DV	29,99
Game Gallery Comp.	DV	49,99
Gettysburg	DV	29,99
Grand Prix2/Micropose	DV	29,99
Grand Prix Legends	DV	39,99
Grand Prix Manager 2	DV	29,99
Hall of Fame Compilation · Die by the Sword · Die by the Sword Mission CD · Baphomets Fluch 1 · Baphomets Fluch 2 · Stonekeep · Fallout	DV	39,99
IF / A18E Carrier	**DV**	**19,99**
IF / 22 V.5	**DV**	**19,99**

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte

04860 Torgau
OH.HA. Computer · Beckerstraße 20
27570 Bremerhaven
Play Soft Corner · An der Mühle 45
42103 Wuppertal
COMPARE GbR. · Aue 50
48565 Steinfurt
S & B Computer · Wasserstraße 9
50127 Bergheim-Quadrath
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176
(Ladenpreise können variieren)

Hardware

Neu: Saitek Produkte

Artikel	Preis
Joystick	19,99
Joystick	29,99
3 D Digital Joystick	109,99
Pad X6-33M	39,99
Pad Analog/Digital	79,99
Flysystem X36	199,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99
PC - Dash	99,99
Game Pad Pro	49,99
X-Terminator Pad	89,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Gravis Produkte

Artikel	Preis
Game Pad	19,99

Microsoft Produkte

Artikel	Preis
Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Unsere weltweiten Kontakte zu allen TOP-Herstellern sind Ihr Gewinn!

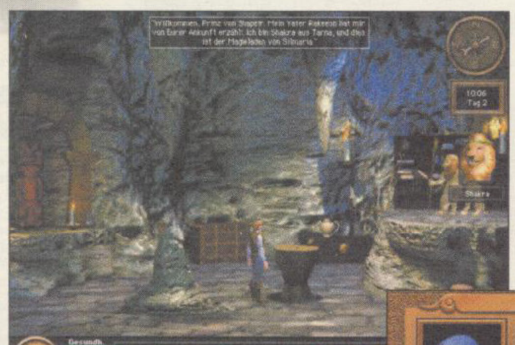
Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Quest for Glory V: Drachenfeuer

Schon im März lag das US-Original dieses Adventures in den Testlabors – jetzt folgt die sehnsüchtig und bang erwartete deutsche Fassung...



Für Zauberer ist dieser Ort besonders wichtig...



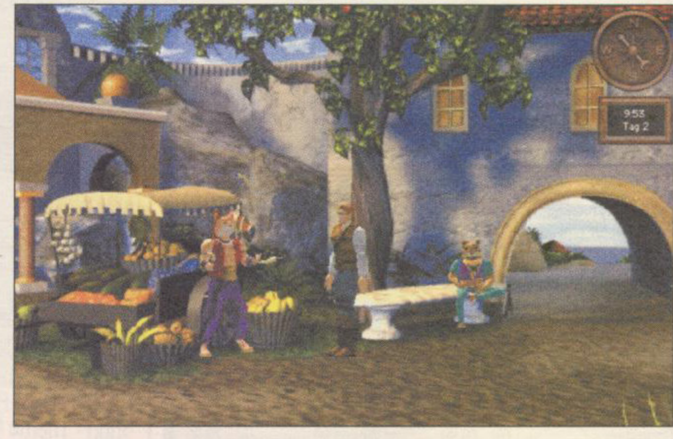
...aber auch Krieger und Diebe sollten hier so früh wie möglich zumindest den Mystischen Magneten kaufen!

Um die Katze gleich aus dem Sack zu lassen: Diese deutsche Version ist eine der wenigen empfehlenswerten, die uns im letzten Jahr untergekommen ist. Näheres dazu im Meinungskasten, hier sei noch einmal kurz rekapituliert, worum es geht: Der König von Silmaria wurde schäbigerweise ermeuchelt, folglich suchen die Leute dort einen neuen Monarchen – zumal die tote Majestät nicht wirklich das einzige Problem ist, mit dem sie sich herumschlagen müssen. **Der** Job also für Sierras ewigen Helden, der ganz im Sinne der Firmentradition als Krieger, als Zauberer oder als Dieb antreten darf. Diese grundlegende Entscheidung führt dann jeweils zu durchaus unterschiedlichen Abenteuern, so daß man „Quest for Glory 5" ohne weiteres mehrfach spielen kann.

So oder so habt Ihr es hier mit einer für Genreverhältnisse ziemlich schicken Grafik zu tun, die, da nur der Held bewegt ist, nicht wirklich als 3D bezeichnet werden kann. In puncto Sound gefällt nicht nur die Sprache, sondern auch die abwechslungsreiche Musik. Schade ist eigentlich nur, daß mit der Schließung von Yosemite Entertainment nun alle Hoffnungen auf den angekündigten Multiplayer-Patch zerstoben sind... *jn*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 6x CD, 350 MB HD
Empfohlen: P233, 8x CD

Vom Hafen aus kann man in See stechen, um andere Orte zu erreichen



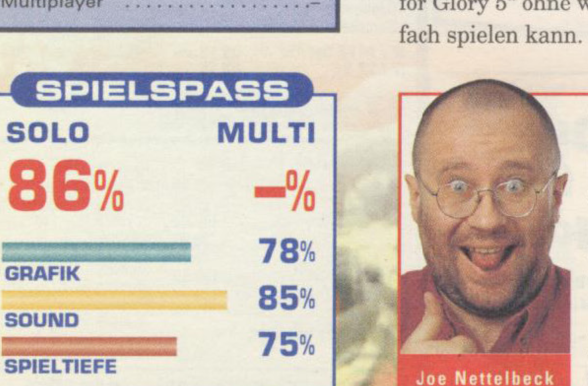
Katze mit wichtigen Früchten

Name	**Quest for Glory V**
Genre	Rollenspiel-Adventure
Hersteller	Yosemite/Sierra
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch/englisch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	–%

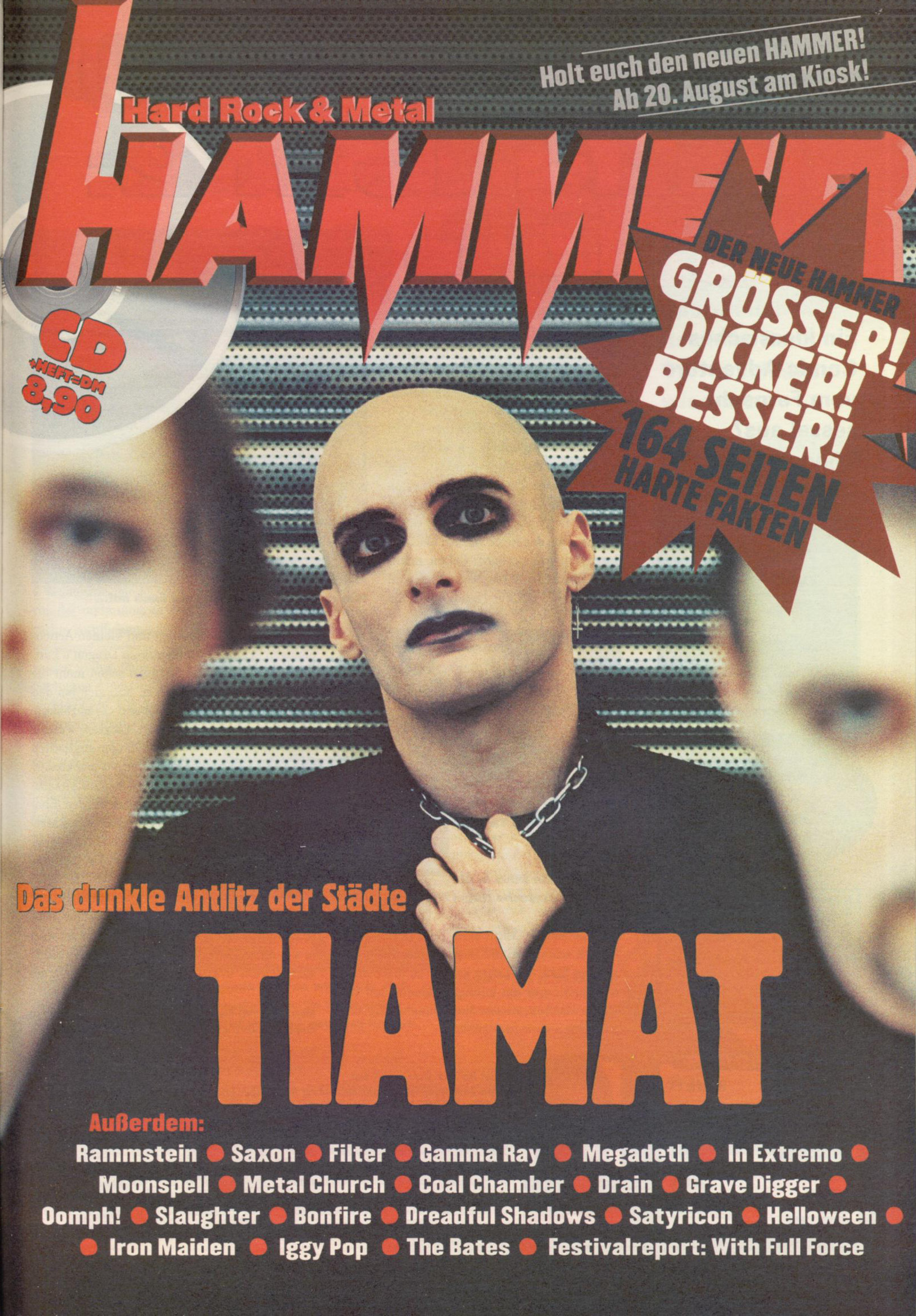
GRAFIK	78%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	75%



SUPER

Joe Nettelbeck

Wegen dieses Titels habe ich schon seit Monaten gezittert – mir stand als ultimatives Horrorszenario vor Augen, daß irgend jemand eine Übersetzung der filigranen und kalauerträchtigen Texte hinschludert, und daß dann noch ein paar andere Zeitgenossen zur laienhaft gelangweilten Vertonung schreiten. Doch nein: Sierra entschied sich dafür, die englische Sprachausgabe unangetastet zu lassen, gleichzeitig aber eine deutsche Fassung per Sprechblase einzublenden. Dies scheint mir eine optimale Lösung zu sein, bleiben doch die genialen Sprecher erhalten (je nach den vorhandenen Englisch-Kenntnissen kann man sich auf diese Weise immer noch an Teilen der Originaltexte erfreuen), während andererseits jeder weiß, worüber gerade geredet wird. Und vergleichsweise preisgünstig war diese Methode sicherlich auch noch. Zudem, das muß ich dem Übersetzer zugestehen, hat er seinen Job sehr ordentlich erledigt und gelegentlich sogar noch ein paar echt deutsche Wortspiele einfließen lassen...


Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 20. August am Kiosk!
Hard Rock & Metal
HAMMER
CD
+HEFT=DM
8,90
DER NEUE HAMMER
GRÖSSER!
DICKER!
BESSER!
164 SEITEN
HARTE FAKTEN
Das dunkle Antlitz der Städte
TIAMAT
Außerdem:
Rammstein • Saxon • Filter • Gamma Ray • Megadeth • In Extremo •
Moonspell • Metal Church • Coal Chamber • Drain • Grave Digger •
Oomph! • Slaughter • Bonfire • Dreadful Shadows • Satyricon • Helloween •
• Iron Maiden • Iggy Pop • The Bates • Festivalreport: With Full Force



Kingdom 2: SHADOAN

Ein klassisches Comic-Adventure vom Fernsehsessel aus? Shadoan auf DVD macht´s möglich.



Wo bin ich? Ganz simpel im noch simpleren Stadtplan.



Name	Kingdom 2: SHADOAN
Genre	Adventure
Hersteller	Interplay/DVD Ltd.
Schwierigkeit	leicht
Preis	99 Mark
Steuerung	Maus, Fernbedienung
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	–

Shadoan läßt sich als DVD superbequem starten und spielen, sofern das nötige Equipment am Fernseher oder im PC vorhanden ist. Am Inhalt des gut zwei Jahre alten US-Spiels selber hat sich nichts geändert: In einem mittelalterlichen Königreich sollt Ihr als Held Lathan der Königsmaid Grace auf den verwaisten Thron ihres Vaters helfen. Dazu müßt Ihr die zwei fehlenden Relikte der „magischen Hand" herbeischaffen, um das Reich vor den Mächten des Bösen zu bewahren. Fallen, miese Orgs, Drachen und Wegelagerer sind auf Schritt und Tritt zur Hand, damit die Aufgabe nicht zu leicht wird. Euer Gegenspieler Torlock schlüpft in die Gestalt eines Edelmannes, um Euch das Leben schwer zu machen. In Wahrheit ist er ein häßlicher Magier mit finsteren Kräften, denen Ihr schlagkräftig und trickreich ausweichen müßt.



Hau drauf: Wilde Orgs lauern Euch auf...

Böser Bube statt edler Recke: Torlocks Tarnung

Ein Blick in die magische Kugel

Die gemalten Standszenen und kleinen Actioneinlagen erinnern verdächtig an Dragon´s Lair. Allerdings beinhaltet Shadoan schon mehr die Adventure-Charakteristiken, was sich bei den praktischen Übersichtskarten und vielen Dialogszenen zeigt. Letztere wurden von angenehmen englischen Sprechern vertont und können in sechs Sprachen als Untertitel eingeblendet werden. Shadoan als unterhaltsames Märchen macht sich am besten in der guten Stube. Da paßt das DVD-Medium (ROM und Video) sehr gut zum Charakter des Spiels, das übrigens nicht so leicht im Handel zu finden ist. Importiert wird es z.B. für 99 Mark vom US Video Center in Stuttgart (Telefon 0711/8802520).

rm

Minimum: DVD-Player
Empfohlen: DVD + MPEG2-Karte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
65%	–%

GRAFIK	59%
SOUND	60%
SPIELTIEFE	25%

GEHT SO



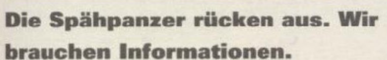
Ralf Müller

Kennt Ihr Rick Dyer noch? Der smarte Amerikaner beeindruckte mich Anfang der 80er Jahre mit Dragon´s Lair. Das coole Comic-Adventure lief damals nur auf Laserdisc-gestützten Spielautomaten und war seiner Zeit weit voraus. Dieser Vorsprung hat sich mittlerweile ins Gegenteil verkehrt: Grafisch hinkt Dyer mit seinem Stil den modernen Computerspielen kräftig hinterher. Das simple Point&Click-Spielprinzip dürfte heute nur noch Einsteiger begeistern. So waren seine 96er-Veröffentlichungen Reaches und Shadoan nur von mäßigem Erfolg begleitet. Trotzdem lizenzierte DVD Ltd. den Titel Kingdom 2: Shadoan von Interplay und brachte jetzt eine überarbeitete DVD-Variante heraus. Da es bei diesem interaktiven Medium noch so gut wie keine Spieletitel gibt, könnte der jüngste Versuch sogar von Erfolg gekrönt sein, zumal gut gezeichnete Comics ja zeitlos sind. PC-Adventure-Fans von echtem Schrot und Korn wären hier sicher im falschen Kingdom unterwegs...

Force 21

Taktische Gefechte auf den Spuren der Realität. Red Storm schlägt wieder zu.

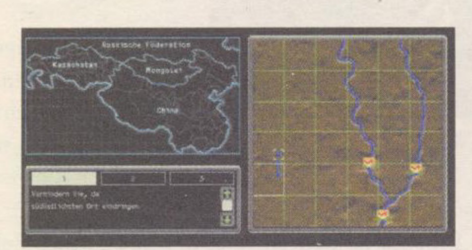




Die Spähpanzer rücken aus. Wir brauchen Informationen.

Da haben unsere Type-90 II doch ein paar satte Treffer gelandet

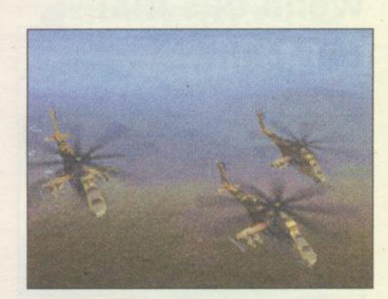
Nachdem die Russen leider vernünftig geworden sind, den kalten Krieg abgesagt und sich von der undankbaren Rolle des globalen Bösewichts entpflichtet haben, ist diese Position weitestgehend unbesetzt. Wenn wir also richtig Krieg spielen wollen, ohne dazu buntschillernde, insektenäugige Aliens erfinden zu müssen, fällt die leichte Wahl auf die Chinesen. Ihnen kann man die drohende Störung des Weltfriedens noch am ehesten in die Schuhe schieben, schließlich unternehmen sie unaufhörlich kriegerische Aktivitäten wie Handelsbeschränungen gegenüber unschuldigen US-Konzernen oder die sicherlich militärisch motivierte Weigerung, Lizenzgebühren an Microsoft zu berappen. Da ist es nur logisch, daß der nächste Schritt in einem Überfall auf die schwach gewordene Ex-UdSSR besteht. Schließlich besitzt China nicht genug Wüsten, Kasachstan dafür reichlich. Dort ist auch der Schauplatz unserer ersten Einsätze unter dem Banner der Force 21. Im 21.Jahrhundert beherrschen mit Elektronik vollgestopfte Panzer mit gelegentlicher Hubschrauberunterstützung die weiträumigen Schlachtfelder Mittelasiens. Nicht nur schwere Tanks mit Hochgeschwindigkeits-Glattrohrkanonen, sondern auch Späh- und Mannschaftspanzer mit MGs oder Lenkraketen stehen unter Eurem Befehl. Ohne an Ressourcenmanagement denken zu müssen, führt Ihr – ähnlich wie in Wargasm – Eure (insgesamt 30) Aufträge aus, wahlweise als Chinese oder aliierter Russo-Amerikaner. Die von Euch ausgewählten Offiziere der Züge haben dabei großen Einfluß auf die Stärke ihrer Abteilung. Für die hohe Realismusnähe zeichnet Ex-General und Vietnam&Golfkriegsveteran Fred Frank verantwortlich. *fe*





In knappen Worten wird Euer Auftrag beschrieben. Im De-Briefing bekommt Ihr alles nochmal erklärt.

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 250 MB HD, 4x CD, 4MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte





Hurra! Die Kavallerie rückt vor!

Name	Force 21
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Red Storm
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, TCP und IPX

GEHT SO



Fritz Effenberger

Der Teufel steckt ja bekanntlich im Detail – und hier steckt er in vielen Details. Eigentlich ist es eine gute Idee, sich von einem Profi zu einem hochrealistischen Spiel auf taktischer Ebene beraten zu lassen. Red Storm hatte sich da zum Beispiel in Zusammenarbeit mit Herrn Clancy schon hervorgetan. Nur in der Ausfürung hapert es ein wenig. Es ist richtig, daß in Wirklichkeit nur lückenhafte Informationen auf dem Schlachtfeld vorliegen – aber entwickelt sich auf der Basis des Vorantastens und Zurückweichens ein gutes Echtzeitstrategie-Geschehen? Eindeutig mühsam ist es dagegen, die Einheiten-KI und Wegfindungsfähigkeit zu bewerten. Mir ist es mehr als einmal passiert, daß ein Zug von Tanks nicht vom Fleck kam, weil man sich nicht einigen konnte, wer zuerst wohin fährt. Und die Lokalisierung beider Seiten im Stil von „Panzel zelstöhlt!" gehört wohl eher in die Kategorie Schenkelklopfer beziehungsweise unfreiwillige Komik.



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
67%	65%

GRAFIK	79%
SOUND	50%
SPIELTIEFE	35%

Mig Alley

Düsenjets ohne Radar und moderne Waffensysteme – wenn das mal gut geht...

Auf der Karte werden die nächsten Einsätze geplant



Mit einem Flügelmann läuft alles besser



Auf Patrouille: Noch scheint alles ruhig...

Auch das noch: Dieser Triebwerkschaden hat uns gerade noch gefehlt



Der Koreakonflikt war für den „modernen" Luftkrieg eine Herausforderung. Die Maschinen, die damals zum Einsatz kamen, konnten durchaus als bockig bezeichnet werden. Selbst bei gutem Wetter mit idealen Bedingungen hatte ein Pilot der neuen Düsenjets nicht nur mit dem Feind, sondern auch mit der eigenen Maschine zu kämpfen. Moderne Waffenleitsysteme oder gar ein simples Radar waren damals Zukunftsmusik. Manöver mußten trotz der Hitze eines Gefechts wohl bedacht werden, da die neuen „Wunderwerke" allzu schnell ins Trudeln gerieten und abschmierten. Zwar gehörten zur Bewaffnung außer dem obligatorischen Maschinengewehr auch Raketen, mit denen man aber nicht viel anfangen konnte, weil sie noch ungelenkt waren. So mußten Luftkämpfe also auf „altmodische" Weise im Dogfight bestritten werden.

Aufgrund dieser Eigenschaften der damaligen Jets ist eine gründliche Einarbeitung erforderlich, um in den fünf Feldzügen erfolgreich zu sein. Der Realismus läßt sich dankenswerterweise herunterfahren, so daß auch Einsteiger einen Probeflug riskieren können. Dennoch spricht Mig Alley mehr die Hardcore-Flieger



Über unseren bleihaltigen Gruß ist der gegnerische Pilot Feuer und Flamme

und Puristen an, die in der Beherrschung der Jets eine Herausforderung finden.
Die Kampagnen sind dynamisch. Ihr könnt in einem gewissen Rahmen selbst bestimmen, wie Ihr ein vorgegebenes Ziel erreichen wollt und dementsprechend die Einsätze planen. Die Grafik wird manchen „Falcon"-Verwöhnten abschrecken, doch der Vorteil liegt auf der Hand. Es bedarf keines neuen Highend-Gerätes, um einen flüssigen Spielverlauf zu erhalten. Der Multiplayermodus stellt nicht nur die aus der Kampagne bekannten Flugzeuge zur Verfügung, sondern auch die russische MIG 15, die ebenfalls im Quickstart geflogen werden darf. *mw*





Von wegen schönes Wetter: Diese Windböen machen uns schwer zu schaffen

Name	Mig Alley
Genre	Simulation
Hersteller	Empire
Schwierigkeit	hoch
Preis	80 Mark
Steuerung	Joystick, Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	Modem (2), IPX/TCP (8)

GUT

Maik Wöhler

Gewagt ist dieses Szenario schon. Die Düsenjets der 60er waren alles andere als gutmütig, und fehlende moderne Zielerfassungs- und Radarsysteme erleichterten den Pilotenalltag keineswegs. Das Umsetzen dieser Flugzeuge wirkt wie ein Spagat, zwischen dem klassischen Luftkampf vergangener Tage und dem modernen Krieg in der heutigen Zeit. Entsprechend schwer werden es absolute Neulinge, aber auch Gelegenheitsflieger haben. Die nicht gerade umwerfende Grafik mit ihrem sparsamen Detaillevel wirkt sich auch wenig fördernd auf die Motivation zur Einarbeitung aus, aber genau diese ist zwingend erforderlich. Wer die Zeit und Mühe nicht scheut, wird jedoch mit einem Gameplay versöhnt, das gerade wegen der dynamischen Kampagnen und interessanten Missionen mehr Spieltiefe und eine größere Langzeitmotivation bietet, als so manch anderer Flieger. Hardcore-Flieger können in Mig Alley eine bereichernde Abwechslung sehen, die die so manche Herausforderung bietet.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
71%	66%

GRAFIK	64%
SOUND	67%
SPIELTIEFE	72%

POWER PLAY VOLLTREFFER

Hidden &

Geheime Kom

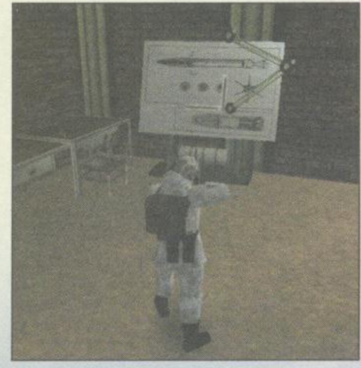
Der zweite Weltkrieg als Taktikspektakel der Sonderklasse

Das tschechische Entwicklerstudio Illusion Softworks ließ sich von Squad-basierter Echtzeittaktik à la „Spec Ops", „Delta Force" und „Rainbow Six" inspirieren, bedient sich einer an „Commandos" angelehnten Rahmenhandlung und katapultiert mit seinem Debüt „Hidden & Dangerous" den Spieler nun zurück in den Zweiten Weltkrieg. Auf der Seite der Alliierten seid Ihr für die Durchführung geheimer Operationen weit hinter den feindlichen Linien verantwortlich. Sechs Kampagnen gilt es zu bestreiten, wobei es Euch in einer Zeitspanne von September 1941 bis Mai 1945 nach Italien, Jugoslavien, Norwegen, Deutschland, in die Tschechoslowakei und an die Nordsee auf einen beschädigten Panzerkreuzer verschlägt. Die einzelnen Feldzüge sind selbst nochmals in bis zu sechs Missionen unterteilt, die Euch mit den unterschiedlichsten Aufgabenstellungen konfrontieren. Insgesamt wollen 23 heikle Aufträge erfüllt werden, wobei Ihr z.B. einen Wissenschaftler aus Prag herausholt, Sabotageakte auf deutsche Forschungsanlagen verübt, einen feindlichen Offizier in seiner Villa kidnappt und dergleichen mehr. Der Spielablauf ist dabei streng linear gestaltet, so daß erst nach einem erfolgreich absolvierten Auftrag die nächste Herausforderung freigeschaltet wird.

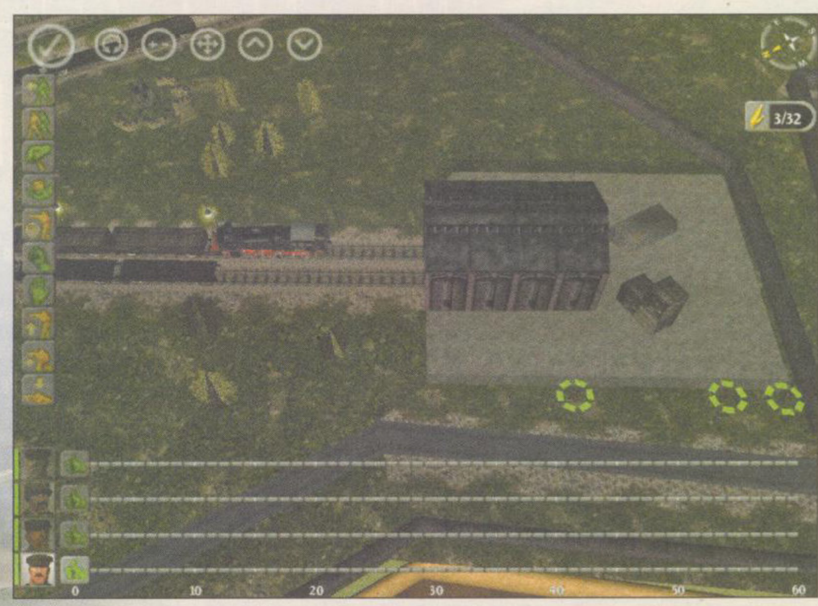
Zu Beginn eines Feldzuges müßt Ihr aus 40 zur Verfügung stehenden Soldaten acht Männer für die bevorstehenden Einsätze rekrutieren. Jeder Charakter besitzt unterschiedlich ausgeprägte Eigenschaften hinsichtlich Treffsicherheit, Reaktionsvermögen, Tarnfähigkeit, Stärke und Ausdauer. Habt Ihr eine Truppe zusammengestellt (oder dem Computer die Auswahl überlassen), dürft Ihr Euch an der ersten Mission versuchen. Nach einer Einsatzbesprechung, in der Ihr über die jeweiligen Direktiven unterrichtet werdet, bildet Ihr mit maximal vier Soldaten ein Team und bestimmt deren Ausrüstung. Auch diese Zusammenstellung könnt Ihr automatisch vornehmen lassen. Seid Ihr schließlich im Einsatzgebiet angekommen, übernehmt Ihr die Steuerung von einem Mitglied der Squad, wobei Ihr mit Hilfe der Ziffertasten jederzeit zwischen den einzelnen Protagonisten hin- und herwechseln könnt. Den angewählten Kämpfer dirigiert Ihr dann anhand einer von mehreren unterschiedlichen Perspektiven durchs Gelände. Empfehlen sich die übersichtlicheren Third Person-Ansichten mit ver-



Wir flüchten mit Hilfe eines gepanzerten Transporters Richtung Peenemünde



Die Baupläne interessieren uns nicht, wir suchen den Weg zum U-Boot-Dock



Im Kartenmodus erteilt Ihr den Teammitgliedern komplexe Befehle

Dangerous

mandosache



Der Offizier ist von nun an unser Gefangener

Das U-Boot muß unter allen Umständen zerstört werden



Wir konnten einen Waggon mit einer Sprengladung in die Luft jagen

stellbaren Kamerawinkeln bei längeren Märschen, solltet Ihr aber spätestens bei Feindkontakt in den Ego-Modus umschalten, um Kontrahenten gezielter aufs Korn nehmen zu können. Euren anderen, computergesteuerten Kollegen könnt Ihr während des Einsatzes im übrigen mittels der Funktionstasten verbal Befehle erteilen, sofern sich die Gefährten im Umkreis von 15 Metern aufhalten. Kommandos wie „Mir nach!“ oder „Nicht schießen!“ werden dann brav



In Prag kann hinter jeder Häuserecke eine böse Überraschung auf uns warten

befolgt. Für komplexere Anweisungen müßt Ihr den „strategischen Kartenmodus“ aufrufen, wo Ihr Euren Mitstreitern eine ganze Reihe von Handlungsabläufen quasi auf den Leib programmiert (siehe nebenstehendes Bild links).

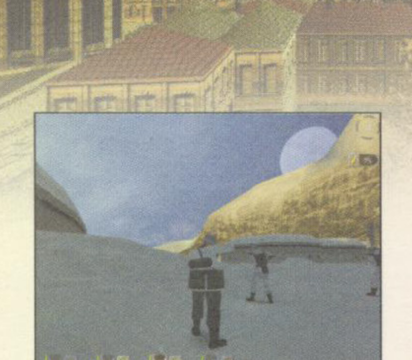
Im Krieg gibt es keine Helden, und so ist auch in „Hidden & Dangerous“ eine besonnene Vorgehensweise der Schlüssel zum Erfolg – vor allem dann, wenn Eure Männer wohlbehalten zurückkehren sollen. Schon der leichteste Schwierigkeitsgrad ist diesbezüglich eine echte Herausforderung. Seid Ihr zu unvorsichtig, haben Euch Wachposten oder patroullierende Schergen schnell erspäht und Euch fliegen die Kugeln um die Ohren, noch bevor Ihr die Widersacher überhaupt orten könnt. Abhängig von der Konstitution des Soldaten genügen lediglich drei bis vier Treffer und der Kamerad segnet das Zeitliche. Bei einem Kopfschuß haucht er gar auf der Stelle sein virtuelles Leben aus. Sich gebückt oder kriechend fortzubewegen oder das Gelände mit dem Feldstecher genauestens unter die Lupe zu nehmen, vermindert das Risiko frühzeitig entdeckt zu werden enorm. Auch ein Scharfschütze leistet wertvolle Dienste, kann er doch weit entfernte Gegner relativ problemlos eliminieren. Um möglichst unauffällig zu agieren, könnt Ihr Euch in manchen Spielabschnitten außerdem Zivilkleidung oder feindliche Uniformen aneignen. Da Ihr in der Regel nur mit dem notwendigsten Equipment ausgestattet seid, müßt Ihr Euch während einer Mission selbst um Nachschub kümmern. So könnt Ihr die Rucksäcke gefallener Opponenten plündern und dadurch unter anderem Schießprügel erbeuten oder Euren Munitionsvorrat wieder aufstocken. In einem feindlichen Waffenlager dürft Ihr Euch ebenfalls mit martialischem Gerät eindecken, allerdings können Eure Jungs – abhängig von ihrer Stärke – nur eine bestimmte Anzahl an Ausrüstungs-



Wir tragen zwar deutsche Uniformen, doch früher oder später fliegt diese Tarnung auf

gegenständen mit sich herumschleppen. Darüber hinaus dienen Vehikel wie Motorräder mit Beiwagen, Panzer, Kübelwagen, LKW oder Limousinen der Firma Opel nicht nur zur Zierde, sondern können als Fortbewegungsmittel genutzt werden. Gelegentlich ist die Requirierung eines fahrbaren Untersatzes sogar Voraussetzung, um eine Mission erfolgreich abzuschließen.

In Verbindung mit dem taktisch orientierten Gameplay kann auch die Präsentation dieses Titels Akzente setzen. Eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte wird jedoch vorausgesetzt, damit die von Illusion Softworks selbst entwickelte Spieleengine die hochdetailliert texturierten Objekte und ebenso aufwendig wie unterschiedlich gestalteten Schauplätze überhaupt darstellen kann. Die Einsätze finden zudem bei Tag und in der Nacht statt, wobei sich letzteres beträchtlich auf die optische Wahrnehmung auswirkt. Wettereffekte wie Schnee, Regen oder Nebel steigern zusätzlich die Atmosphäre, zumal auch an Details wie die Fußspuren Eurer Squad gedacht wurde, die im Schnee eine zeitlang sichtbar bleiben.

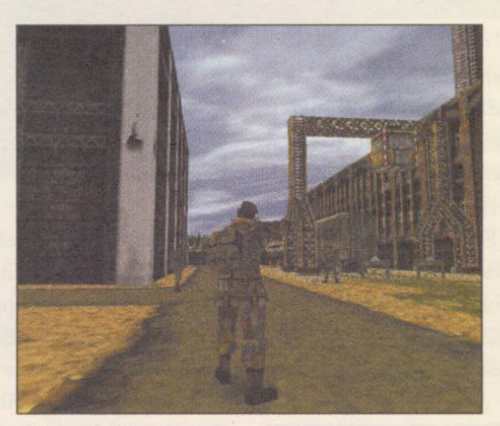


Der Mond ist bereits aufgegangen, aber die Sonne scheint immer noch



Die Scheune scheint ein idealer Ort zu sein, um sich zu verschanzen

Generell haben die Entwickler auf eine historisch korrekte Darstellung besonderen Wert gelegt. So wurden nicht nur Uniformen und Fahrzeuge, sondern sämtliche Waffen gemäß der realen Vorbilder aus der damaligen Zeit nachempfunden (und deren Eigenschaften wie Feuerrate simuliert). Das Arsenal an Kriegsgerät umfaßt unter anderem ein Lee Enfield Mk 4 Scharfschützengewehr, eine MP 44, ein Johnson M 41, diverse Granaten sowie eine Panzerfaust und eine M1A1 Bazooka zur Verteidigung gegen Tanks.



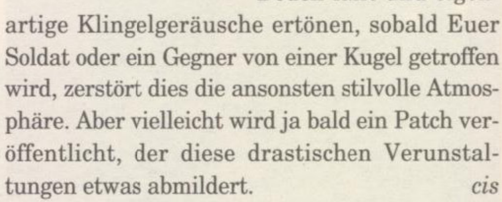
Wir arbeiten uns langsam zum Hauptgebäude vor...

Ist der visuelle Facettenreichtum der Indoor- und weitläufigen Outdoorszenarien sowie das bemüht auf Authentizität getrimmte Design schon bewundernswert, so bekommt der Spieler aber auch in puncto Sound einiges geboten.



Mission geschafft! Die Maschine fliegt uns aus dem Einsatzgebiet.

Während wuchtig orchestrale Klänge Spielpassagen dramatisch untermalen, beeindrucken vor allem die unzähligen Umgebungsgeräusche und Toneffekte (angefangen von Regen, der auf ein Holzdach prasselt, über das Vogelgezwitscher, wenn man durch ein Waldgebiet marschiert, bis hin zu unterschiedlichen Schußgeräuschen), so daß „Hidden & Dangerous" in jeder Form ähnlich geartete Genrevertreter übertrumpft. Lediglich die „Anpassungen an den deutschen Markt" hätten mit etwas mehr Feingefühl vorgenommen werden können. Wenn tödlich verwundete Kontrahenten auf wundersame Weise verschwinden und nur deren Rucksack zu Boden fällt und eigenartige Klingelgeräusche ertönen, sobald Euer Soldat oder ein Gegner von einer Kugel getroffen wird, zerstört dies die ansonsten stilvolle Atmosphäre. Aber vielleicht wird ja bald ein Patch veröffentlicht, der diese drastischen Verunstaltungen etwas abmildert. *cis*



Minimum: P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 60 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible AGP-Beschleunigerkarte

Name:	Hidden & Dangerous
Genre:	Action-Taktik
Hersteller:	Illusion Softworks/Take 2
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 4; Modem, Seriell, IPX, TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	84%

GRAFIK	84%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	59%

SUPER

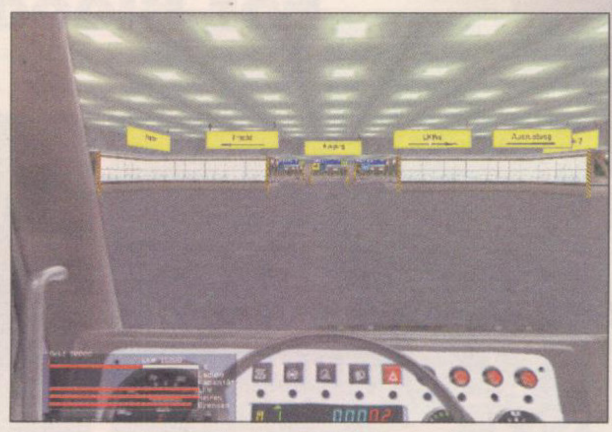
Chris Peller

Gleich mit dem Debüt hat Illusion Softworks einen Volltreffer gelandet. Sicherlich ist diese Art von Kriegsspiel nicht jedermanns Geschmack, aber davon abgesehen handelt es sich bei „Hidden & Dangerous" doch um ein erstklassiges Taktikspektakel. Allein schon durch die fantastische Grafik mit ihrer Detailverliebtheit läuft das Produkt ähnlich gelagerten Titeln wie z.B. „Rainbow Six" mühelos den Rang ab (vor allem im Ego-Modus muß man allerdings über gelegentliche Clippingfehler hinwegsehen). Sowohl Eure computergesteuerten Kameraden als auch die Feinde agieren außerdem erstaunlich intelligent, und die Programmierung Eurer Teammitglieder mit Hilfe der strategischen Karte ist ein Kinderspiel. Weniger angenehm ist jedoch der selbst in der leichtesten Stufe ziemlich deftige Schwierigkeitsgrad, zumal einem nur ein Save-Slot pro Mission zum Abspeichern zur Verfügung steht. Die etwas übertrieben entschärfte deutsche Fassung bietet nichtsdestotrotz genügend Motivation, sich verbissen durch jeden Einsatz zu kämpfen.

Hard Truck - Der LKW-Raser

Brummis machen mobil – PS-starkes aus Moskau...

Der erste Eindruck des Spiels ist: eine völlig neue Technik. Man sitzt sofort im LKW und der Motor startet mit Original-Sound (!). Nun muß der Spieler den 1.Gang einlegen und sich sein Renn-Fahrzeug, die Tuning-Teile und seine Ladung auswählen, indem er mit dem Truck **durch** die Auswahl-Menüs fährt. Diese sind in Form eines Depots angelegt – mit Lagerräumen, in denen die jeweiligen Teile oder möglichen Ladungen stehen, die gekauft werden können. Zumindest dieses Feature begeistert – Pluspunkt! Obendrein ist bei jedem Neustart des Spiels eine andere Ladung verfügbar – das Wetter auf den Strecken wird per Zufall ermittelt. Auch hier gibts was Neues: Wenn's regnet kann der (wirkungsvolle!) Scheibenwischer eingeschaltet werden! Auf die Strecken gelangt man durch den „Ausgang" des Depots, der sich in eine Halle mit mehreren Toren, die den einzelnen Touren entsprechen, erweitert. Wer sich nicht mit LKWs auskennt, sollte erstmal die „Teststrecke" fahren, um sich an das Fahrzeug zu gewöhnen. Fällt der Wagen um oder baut man einen schweren Unfall, ist das Spiel vorbei. Ach ja – Eure Fahrweise müßt Ihr genau der geladenen Fracht anpassen. Glühlampen bringen zwar viele Punkte, haben aber auch einen hohen Zerbrechlichkeitsfaktor! Also, damit keine Abkürzungen über Wiesen oder Gehsteige! Natürlich kann auch ein richtiges Rennen gefahren werden – ohne Fracht. Dazu steht allerdings nur eine einzige Rennstrecke zur Verfügung. Zum Spielgeschehen ist sonst nicht weiter zu sagen: losfahren, keinen Crash bauen, als Erster ankommen – das wär's. Verfahren kann man sich eigentlich nicht. Nur, wie lange Ihr bis zum Ziel braucht, wird von der richtigen Abzweigung bestimmt. An diverse grafische und programmtechnische Schnitzer muß man sich noch gewöhnen. So wird das Szenario z.B. einfach durch eine Quermauer auf der Straße begrenzt – links Häuser, rechts Häuser und dazwischen eine schwarze Wand. Oder auch einfach ein Gebäude mitten auf der Straße. Verkehr gibt es außer den Gegnern keinen, viele Werbe-Tafeln sind noch in Russisch geschrieben – naja... *tz*


Hier geht's los: Mit dem LKW durch die Menüs


Schotterpiste – nichts für zerbrechliche Ladung...

...aber die Landstraßen sind alle gut ausgebaut


Na Klasse – Regen bei Nacht...


...kein Problem – wir haben ja Scheibenwischer

Mindestanforderung: P 166 MMX, 16 MB RAM, 6 x CD, D3D-VGA
Empfohlen: P-II 233 (K6-II), 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Name	Hard Truck: Der LKW-Raser
Genre	LKW-Renn-Simulation
Hersteller	ARI/Buka
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Lenkrad, Joystick, Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	LAN, Direkt, Modem

NAJA


Thomas Ziebarth

Als Simulations-Fan hatte ich schon auf eine Truck-Racing-Sim gewartet. Als „Hard Truck – Der LKW-Raser" dann da war, merkte ich, daß Geduld nicht immer belohnt wird. Schon nach der Installation fällt auf, daß die Bildschirm-Auflösung nicht verändert werden kann. Hier hat man die Wahl zwischen „niedrig", „mittel" und „hoch". Letzteres heißt dann 640x480! Um den richtigen Grafik-Beschleuniger zu wählen, muß eine INI-Datei per Hand geändert werden – Sound-Optionen gibt's gar nicht. Auch die Steuerungs-Geräte können nicht völlig frei belegt werden. Wer z.B. die Gangschaltung mit dem Coolie-Hat Up/Down erledigen will, wird enttäuscht – der Coolie wird nicht erkannt. Übersät von Grafikfehlern, fehlenden Features (Rückspiegel) und peinlichen Szenerie-Begrenzungen ist Hard Truck kein Spiel der heutigen Möglichkeiten, obwohl gute Ideen eingebracht wurden. Schade, daß auf deren Umsetzung so wenig Energie verwendet wurde. Die Fahrphysik ist durchaus brauchbar, der Sound sogar super! Aber all das kann nicht über die Mittelmäßigkeit hinwegtäuschen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
45%	49%

GRAFIK	69%
SOUND	91%
SPIELTIEFE	20%

Might and
For Blood and Honor

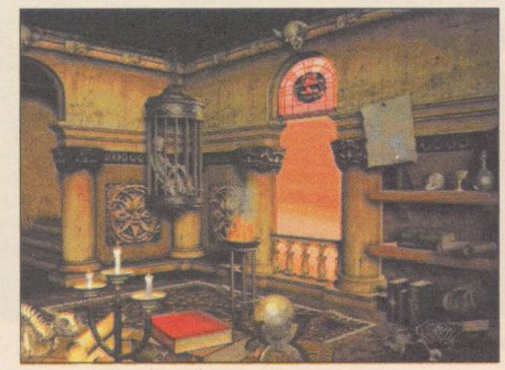
Es brodelt in Erathia – jeden Augenblick kann das Gebräu aus Höllenbrut und Kriegsgefahr explodieren...

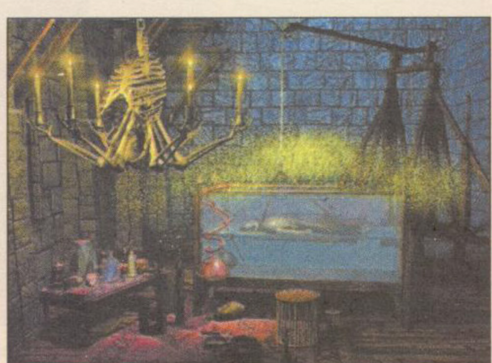


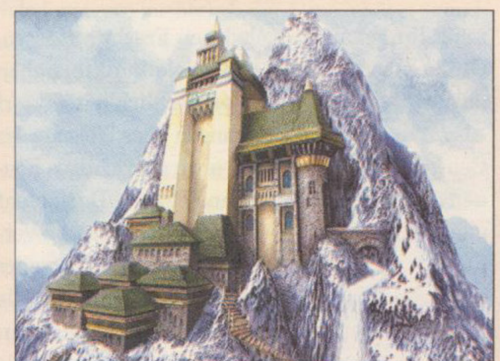
Zu Besuch bei Archibald Ironfist – die Screenmaske zeigt, daß hier die Entscheidung zugunsten des Bösen fiel

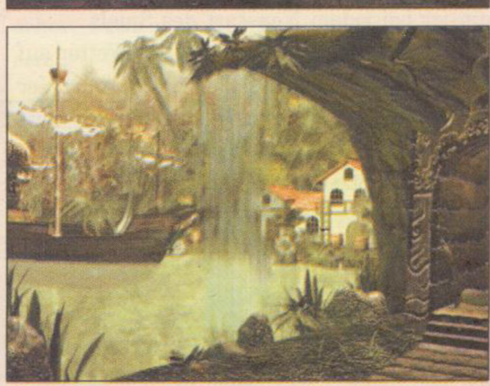


Castle Harmondale in der letzten Ausbaustufe: Sogar ein selbst zusammengebauter Golem hält nun in den heiligen Hallen Wache









Die Ladegrafiken für das Innere von Häusern oder Dungeons gehören zu den schönsten Teilen des Spiels

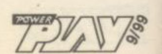
Es ist noch nicht lange her, da tobte in Erathia ein erbarmungsloser Krieg (siehe „Heroes of Might and Magic III"). Aber wie das immer so geht: Kaum hat eine Seite gewonnen, schon zerstreiten sich die Sieger. Die Spannungen nehmen zu, ein neuer Waffengang liegt in der Luft. Zudem treibt Archibald, der mißratene Bruder von König Roland Ironfist, wieder sein Unwesen. Im Exil bei den Necromancern von Deyja lebend, hat er die Führung der Schwarzmagier übernommen und sinnt auf Rache.

In dieser Lage sucht Lord Markham, der Herr von Harmondale, nach einer Chance, das genau im umstrittenen Gebiet zwischen den Territorien der Menschen und Elfen gelegene Lehen loszuwerden, da es ihm künftig wohl nur Ärger machen würde. Also veranstaltet er einen Wettbewerb mit dem Schloß als Hauptpreis, an dem Ihr Euch mit Eurer frisch zusammengestellten Vierer-Party beteiligt (und ihn natürlich gewinnt).

Kaum in Harmondale angekommen, werdet Ihr auch schon in den Sog der Geschehnisse gezogen, wobei drei Sorten von Aufträgen auf Euch zukommen: Erstens solche, die unmittelbar mit der Haupt-Story zu tun haben, zweitens die, die zur Charakter-Beförderung notwendig sind, und schließlich sekundäre Quests, die nicht unbedingt erledigt werden müssen. So oder so werdet Ihr jedenfalls Zeuge von welterschütternden Ereignissen: Den Ausgang des elfisch-menschlichen Krieges könnt Ihr beeinflussen und durch die später erfolgende Wahl auf Seiten der Guten oder der Bösen zu kämpfen, wird ein noch viel fundamentalerer Konflikt auf diese oder jene Bahn gelenkt...

Das ist neu

Die ersten Neuerungen wirken sich schon gleich zu Beginn aus, während Ihr noch die vier Helden zusammenbaut, mit denen Ihr dieses Abenteuer bestehen wollt. Es gibt nämlich drei bisher unbe-



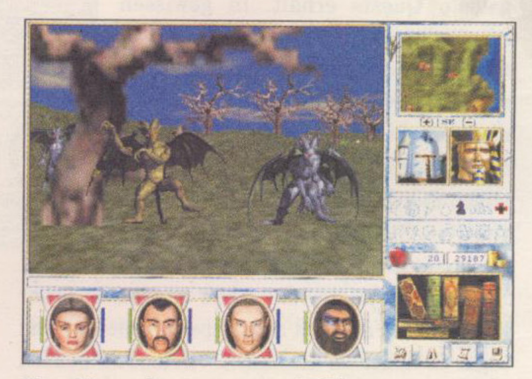
Magic VII

kannte Berufe: Thief (Dieb), Monk (eine Art Ninja-Mönch) und Ranger. Zweitens kann man nun auch Zwerge, Elfen und Goblins in das Kämpfer-Quartett aufnehmen. Aber am wichtigsten ist das neugestaltete Skillsystem – durfte man schon im Vorgänger seine Leute anfänglich mit besonders wichtigen Fähigkeiten ausstatten, so muß man nun auch darauf achten, ob sie es in diesem oder jenem Skill überhaupt je zu besonderen Leistungen bringen können.

Das führt zu der sehr reizvollen Notwendigkeit, mit Parties zu spielen, die Stärken **und** Schwächen haben. Wegen dieser Schwächen kommt Ihr nicht umhin, einen extra auf Eure Jungs abgestimmten Spielstil zu entwickeln. Wer z.B. in bestimmten magischen Bereichen nicht allzu stark belichtet ist, sollte wenigstens einen guten Alchimisten dabeihaben. Oder er sollte für magische Waffen bzw. für andere Utensilien mit Zaubereigenschaften sorgen – oder, oder, oder. Es gibt fast immer mehrere Optionen, nur einige wenige Fähigkeiten sind so bedeutsam, daß man sie auf jeden Fall belegen sollte (s. Kasten „Partyhelfer").

Im Spiel stößt man dann auf weitere Verbesserungen. Dies ist etwa in Bezug auf die KI der NPCs der Fall – es fällt z.B. schwerer, nur ein paar Gegner von einer größeren Gruppe wegzulocken, zudem kämpfen die Monster jetzt auch mit Dorfbewohnern bzw. sogar untereinander. Die Rolle der Alchimie wurde mit mehr magischen Tränken und der Einführung eines entsprechenden Skills aufgewertet; last not least haben die Game-Designer der Story in weiteres Mal mehr Gewicht verliehen sowie interessante Konfliktsituationen bzw. Wendungen eingebaut.

Ein witziges Goodie darf natürlich nicht unerwähnt bleiben, nämlich das Kneipenspielchen Arcomage. Darunter dürft Ihr Euch eine Art „Magic: The Gathering" light vorstellen, ein schnelles und launiges Kartenspiel um Burgen, Mauern und Monster. In jeder Taverne Erathias anwählbar, ist Arcomage ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, wenn man sich mal vom Metzeln erholen möchte – und wer es etwas ernsthafter betreiben möchte, darf versuchen, die damit verknüpfte Quest zu lösen.


Eine Kampfszene unter 3Dfx...



...und in Normal-Grafik

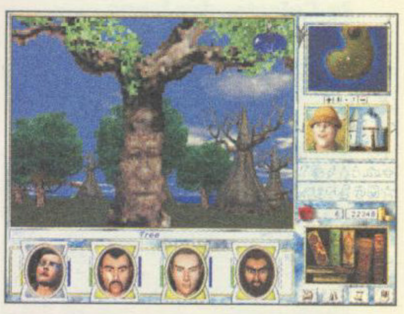


In der Festung der Titanen...

...wird man Meister im Sich-beiläufig-Davonstehlen...

Der kleine Partyhelfer

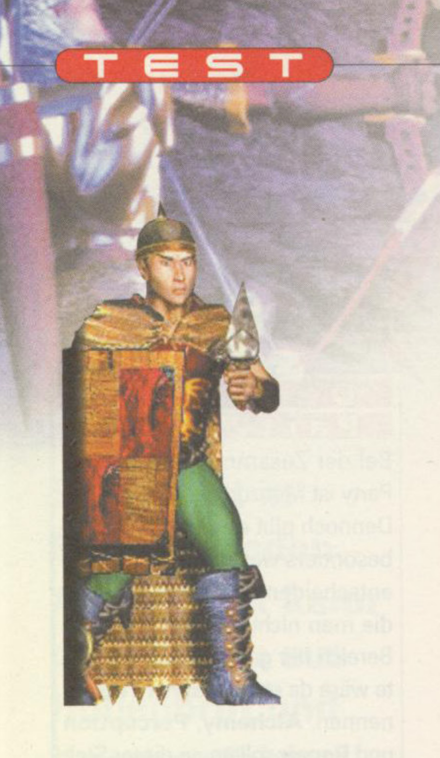
Bei der Zusammenstellung der Party ist Mut zur Lücke angesagt. Dennoch gibt es natürlich einige besonders wesentliche, ja, spielentscheidende Fähigkeiten, um die man nicht herumkommt. Im Bereich der gewöhnlichen Talente wäre da etwa **Disarm Trap** zu nennen. **Alchemy**, **Perception** und **Repair** sollten an dieser Stelle ebenfalls nicht fehlen. Noch wichtiger aber sind einige Zaubersprüche wie Wizard Eye, Invisibility und Fly (**Air Magic**) sowie Water Walk und Town Portal (**Water Magic**).



Der weise Baumboß will etwas, das nur Ihr ihm besorgen könnt



Im Temple of Moon: Die hier zu erledigende Beförderungs-Quest hat es in sich!



Das war schon vorher so

Im Laufe des Spiels entwickeln sich die Helden auf vier verschiedene Arten weiter. Grundlegend sind die Erfahrungspunkte, die man durch Kämpfe und gelöste Quests erhält. In gewissen Abständen ermöglichen die gesammelten Punkte ein Training in den Kriegerschulen – was sich auf Hitpoints etc. auswirkt. Zudem erhalten die Charaktere dadurch die Möglichkeit, ihre sonstigen Fähigkeiten in Form einer quantitativen Steigerung auszubauen. Für die qualitative Verbesserung sind spezielle Lehrmeister zuständig, die einen Helden in einer bestimmten Fähigkeit zum Experten, Meister und sogar Großmeister ausbilden. Viertens schließlich sollten die gesonderten, extra schweren Aufgaben nicht vergessen werden, welche die generelle Beförderung eines Partymitgliedes in höhere Ränge bewirken (etwa vom Cleric über den Priest zum Priest of Light bzw. Priest of Dark).
Gekämpft wird je nach Wunsch in Echtzeit oder mit einem recht geschickten Rundensystem, das auch taktische Winkelzüge ermöglicht. Die Magie teilt sich in zunächst sieben Bereiche auf (später kommen noch zwei dazu), die je elf Sprüche beinhalten. Inventory, Quest-Übersicht, Zauberbuch und ähnliche Sonderscreens sind sehr übersichtlich und zum Teil recht hübsch gestaltet. Natürlich kann man auch nach wie vor mit NPCs reden, was entweder zu weiteren Quests, zu mehr oder weniger wertvollen Informationen oder auch zu der Option führt, bis zu zwei dieser computergesteuerten Gesellen in die Party aufzunehmen – was eine wertvolle Unterstützung bedeuten kann.



In Celeste, der lange unzugänglichen Stadt des Lichts





Der Medusen-Dungeon in der Bracada-Wüste: Eine Szene mit neutraler Screenmaske aus der Anfangsphase des Spiels



Der Weg nach Nighon ist steinig – aber hübsche Mädels haben sie dort

Handwerk & Technik

Dieser Punkt zeigt sich leider widersprüchlich, denn während die Steuerung flott von der Hand geht und Musik bzw. FX gut bis okay klingen, setzt die 3D-Grafik das Spiel deutlich herab. Zum einen sieht sie prinzipiell in einigen Punkten schlechter aus als die des Vorgängers (besonders deutlich wird das bei den häßlich graubraun hingehuschten Dungeons), zum anderen wirkt die diesmal neu eingebaute 3Dfx-Version mit ihren oft merkwürdig matten Farben und faden Monstern besonders dilettantisch. Einzig die Licht- und Feuereffekte sehen hier natürlich besser aus.
Das Ganze ist nicht so schrecklich unansehnlich wie etwa bei „Lands of Lore III", wo man gar nicht mehr hinschauen mag, wenn man die Stadt mal verläßt, aber auf jeden Fall haben wir es hier mit einem enttäuschenden Rückschritt zu tun! *jn*

Mindestanforderung: P 166, 32 MB RAM, 8x CD, 380 MB HD
Empfohlen: P 233, 64 MB RAM, 16x CD

Name	Might and Magic VII
Genre	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing/3DO/Ubi Soft
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (dt. in Arbeit)
Anleitung	englisch (dt. in Arbeit)
Multiplayer	nein



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	–

GRAFIK	68%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	80%

SUPER



Joe Nettelbeck

Ich habe Wochen, ja, Monate mit diesem Spiel zugebracht – was soll man über ein Game schon mehr und Besseres sagen? Was die Note angeht, so hat mir der jüngste Sproß der mächtig magischen Familie dennoch heftige Kopfschmerzen verursacht: Auf der Haben-Seite steht im Vergleich zum Vorgänger die verzwickte und mit Windungen und Wendungen deutlich ausgebaute Story. Nicht zu vergessen einige wichtige Verbesserungen in spielerischen Details. Auf der Minus-Seite verröchelt hingegen die bestenfalls halbwegs erträgliche Grafik. Dazu kommt der Umstand, daß es diesmal natürlich keinen Bonus für das erste große Rollenspiel seit langem gibt. Schließlich sollte man nach den schlechten Erfahrungen mit M&M 6 der kommenden deutschen Fassung besser mit gesunder Skepsis begegnen. Aber was hilft alles Nörgeln? Die entscheidende Frage kann doch letzten Endes nur lauten: Macht es Laune? Und darauf kann ich bloß antworten: Jau, wie Weihnachten und Ostern an einem Tag!



Animaniacs
A Gigantic Adventure

Nicht so kultiges Hüpfspiel zum TV-Zeichentrick-Kult

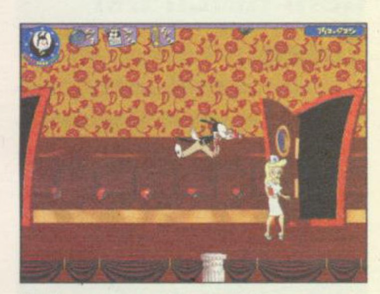


Bereits in den 30er Jahren von einem angeblich durchgeknallten Zeichner erfunden, inszenieren die Animaniacs fortan in den Filmstudios der Warner Brothers das perfekte Chaos. Obermotz Thaddeus J. Plotz will die Ordnung wiederherstellen und ersinnt einen gemeinen Plan, um die drei Plagegeister für immer loszuwerden. Im Auftrag von Plotz versteckt Wachmann Ralph sämtliches Archivmaterial des anarchischen Trios. Die Unruhestifter selbst sollen in eine Heilanstalt verfrachtet werden. Während des Transports in die Klinik gelingt ihnen jedoch die Flucht, und der Spieler steuert nun die Warner Brothers Yakko und Wakko sowie Warner Sister Dot auf der Suche nach Filmrollen, Plakaten und Auszeichnungen durch 11 grafisch unterschiedliche Spielabschnitte. Um diese Erinnerungsstücke zu ergattern, hüpft Ihr in altehrwürdiger Jump'n'Run-Manier über sich bewegende Plattformen, laßt Euch mittels diverser Absprungvorrichtungen zu höher gelegenen Ebenen katapultieren und haltet nach versteckten Örtlichkeiten Ausschau. Nebenbei müßt Ihr Euch auch übellauniger Feinde wie bissige Ratten, Ralph oder Dr. Otto von Scratchansniff erwehren, herabfallenden Gegenständen ausweichen und Euch wie Tarzan beispielsweise von einem Konleuchter zum nächsten schwingen.

Abhängig davon, wie viele dieser speziellen Items Ihr in den Levels einsammeln konntet, werdet Ihr – nachdem Ihr sämtliche Environments gemeistert habt, mit einer von drei unterschiedlichen Endsequenzen belohnt.

Durch das Einsammeln von diversen Boni (darunter Pizzas, Hamburger, Blumen, Popcorn etc.) stockt Ihr außerdem Euer Punktekonto auf. Herzförmige Goodies – die manchmal die aparte Hello Nurse zurückläßt – dienen dagegen zum Auffrischen der Lebensenergie, und durch das Aufklauben von Tortenstückchen erhaltet Ihr gar ein Extra-Leben. Power-Ups für zeitweise Unverwundbarkeit oder der Atomic-Ball, der Euch einer Kanonenkugel gleich durch Röhren und ähnliches „schießt", erleichtern Euren akrobatischen Streifzug durch die Level doch sehr. Findet Ihr ferner einen Fernsehapperat, dürft Ihr Euch einen Ausschnitt aus einem Animanics-Cartoon ansehen. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 2 MB HDD, 2 MB-Grafikkarte
Empfohlen: P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, ca. 125 MB HDD



Hello Nurse hinterläßt einen bleibenden Eindruck



Sister Dot muß einige brandheiße Situationen meistern



An dieser Stelle kann Yakko ein wenig verschnaufen

Obwohl schon im Kochtopf, können die Krebse kräftig kneifen

Name	Animaniacs: A Gigantic Adventure
Genre	Jump'n'Run
Hersteller	SouthPeak Interactive/NBG
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	bis 4; Internet

NAJA



Chris Peller

Gerade, wenn man ein Spiel im Stil der mittlerweile doch recht angestaubten 2D-Plattform-Hüpfereien entwickelt, sollte man doch zumindest auf eine ansprechende Präsentation achten. Das ist SouthPeak Interactive mit diesem Side-Scroller unterm Strich allerdings nicht gelungen. Läßt man einmal die fehlende spielerische Abwechslung ausser Acht, hätten ein paar zusätzliche Animationsphasen den Charakteren sicherlich nicht geschadet. Auch in puncto Sound enttäuscht das Produkt, denn die Kommentare, die Yakko, Wakko und Dot während ihrer Hatz durch die Level zum besten geben, wiederholen sich auf Dauer, und eine Hintergrundmusik fehlt völlig. Erliegt man anfangs noch dem durchaus kultigen Charme des Games, so beginnt dieses gar nicht mal so gigantische Abenteuer doch recht schnell zu langweilen. Eigentlich schade, wenn man bedenkt, was man aus dieser Lizenz hätte alles machen können. Vielleicht klappt es ja bei der nächsten Veröffentlichung, dem Action-Adventure zum Kinofilm „Wild Wild West".

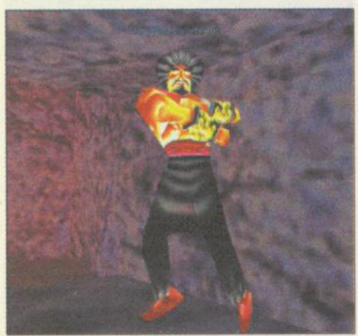
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
52%	52%

GRAFIK	59%
SOUND	48%
SPIELTIEFE	15%

Ever Geschichten

Nach der Rückkehr aus dem Reich der Toten..



Ah... orientalischer Besuch. Jede Wette, der ist nicht gut drauf...



Klein aber tödlich: Das Brownie-Camp

Shaorri befand sich jetzt am Fuße des Berges und war kurz davor aufzugeben. Ihre Muskeln schrien nach Erholung, einfach ein wenig Ruhe. Seit mehreren Stunden jagten sie nun schon ihre gefallene Kameradin. Mit zusammengekniffenen Augen suchte sie die Umgebung ab. Kein Zeichen, keine Spur. Der Angriff war überraschend gewesen, niemals hätte sie mit einem aggressiven Akt gerechnet. Irgendetwas mußte ihrer Freundin widerfahren sein. Es entsprach nicht der Natur von-Salnydaru, ohne jeglichen Grund einen unprovozierten Angriff zu starten. Nun war sie auf der Flucht, doch niemand konnte mit Gewißheit sagen wovor eigentlich.



Goblin und Waldelfin waren beide überrascht, sie kurze Zeit später jedoch tot

Erathon hatte den verfallenen Tempel erreicht. Die Kälte machte ihm zu schaffen und es schneite abermals. Er haßte das Klima von Everfrost und hoffte, daß sie schnell ihre Gildenschwester finden und in wärmere Gefilde reisen konnten. Doch etwas anderes machte ihm Angst. Seine erste Reise nur allzu gut im Gedächtnis, wußte er, daß der Eingang zu Permafrost ganz in der Nähe war. Die Riesen, die den Eingang bewachten, stellten noch immer eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Erathon wollte ihnen nicht geradewegs in die Arme laufen. Es würde ein schnelles Ende bedeuten. Vorsichtig schritt er vorwärts, beobachtete die Umgebung genau. Trotz seiner hervorragenden Fähigkeit, im Dunkeln sehen zu können, beeinträchtigte der heftige Schneefall seine Sicht ungemein. Plötzlich erschien aus dem Nichts ein riesiger Schatten. Ein Riese, war sein erster Gedanke und instinktiv machte er ein paar Schritte rückwärts, stolperte dabei unsanft über seine eigene Robe und landete weniger elegant im Schnee. In Erwartung des Todes schloß er die Augen – doch nichts geschah. Verwirrt blickte er auf und sah in die gelangweilten Augen eines Mammuts: "Auch das noch." Weniger erleichtert als wütend über sich selbst, stand Erathon auf und versuchte seine Kleidung so gut es ging vom Schnee zu befreien. Schnell hatte das Ungetüm das Interesse an dem Magier verloren und stapfte davon. Erathon ermahnte sich zur Ruhe und Besonnenheit und ging mit entschlossenem Schritt los. Um sich selbst zu beruhigen, redete er sich ein, daß die Riesen bei dem dichten Schneetreiben wahrscheinlich selbst kaum etwas sehen könnten und ihn so kaum wahrnehmen würden. Nach 200 Metern konnte er die Umrisse der riesigen Tore ausmachen, links und rechts flankiert von den



Ob diese Begegnung gut gehen wird?

quest
aus Norrath

gigantischen Wachen. Eine schemenhafte Gestalt rannte vor ihm direkt auf das Portal zu. Es mußte ein verirrter Wanderer sein, der nicht wußte, daß dort der sichere Tod lauerte. "Haltet ein!" schrie er, doch sein Ruf ging in dem aufkommenden Sturm unter. Unschlüssig stand er einen Moment da und überlegte, was zu tun sei. Seufzend rannte er los und bereute bereits im Vorfeld den Entschluß, diese arme Seele retten zu wollen. Langsam näherte er sich der Person und erkannte Salnydaru darin, die geradewegs auf den Eingang zuhielt. Erathon stockte der Atem. Sie mußte doch wissen wie gefährlich die Gegend war. "Salny warte!" Sie blieb kurz stehen, schaute zurück, rannte aber sofort weiter, als sie ihn



Auf der Suche nach dem Ghoulbane...



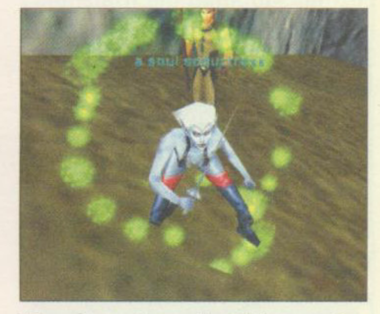
Endlich vereint: Per Du mit dem Griffon, der bestimmt nichts mehr dagegen einzuwenden hat



Diskutieren bringt wohl nichts...

erkannte. Fassungslos blieb Erathon stehen und blickte seiner Freundin hinterher. Gleich würde er ihren Tod mitansehen müssen. Er wollte sich abwenden, doch egal wie sehr er sich auch mühte, er mußte hinsehen. Nur noch wenige Augenblicke trennten Salnydaru von den Riesen. Das war ihr Ende! Ohne zu zögern würden diese gigantischen Monstrositäten sie zermalmen, ohne auch nur darüber nachzudenken. Er schrie abermals, die Entfernung zwischen ihnen war jedoch schon zu groß. Mit Tränen in den Augen beobachtete Erathon, wie Salnydaru die Riesen erreicht hatte. Doch zu seiner Überraschung öffneten diese einfach nur das riesige Tor und gewährten Ihr Einlaß. Er mußte träumen. Das war definitiv nicht möglich, niemand hatte bisher eine solche Konfrontation überlebt, noch passieren dürfen. Obwohl er es gesehen hatte, bestand sein Verstand darauf, daß es nicht geschehen war. Wie benommen war der Hochelf unfähig, sich zu bewegen. Ohne zu wissen, was er nun tun sollte, stand er einfach nur herum und starrte auf das mittlerweile wieder verschlossene Portal. Die Szenerie wirkte wie noch wenige Momente zuvor, als wäre nichts geschehen. Erathon vernahm Schritte hinter sich und fuhr erschrocken herum. Shaorri winkte ihm zu und kam näher. "Nichts. Keiner hat eine Spur von ihr entdeckt", sagte sie enttäuscht, bemerkte jedoch den verstörten Gesichtsausdruck ihres Gefährten. "Sie ist dort!" Erathon blickte wieder zum Eingang von Permafrost. Shaorri runzelte die Stirn und begriff nicht sofort, wartete auf eine Erklärung. "Sie ist einfach hineingelaufen und die Wächter haben ihr Einlaß gewährt. Was... was ist hier nur los? Das kann doch nicht sein..." Shaorri verstand und wollte es doch nicht wahrhaben. Traurig blickte sie zu Boden und legte ihren Arm um Erathon, der noch immer wie versteinert zum dem Portal schaute. Die Elfin riß sich zusammen und sagte entschlossen und mit Überzeugung in der Stimme. "Mach Dir keine Sorgen. Wir werden sie finden. Sie wird eines Tages wieder bei uns sein und dann werden wir auch die Antworten auf unsere quälenden Fragen erhalten." Gemeinsam machten sie sich zurück auf den Weg nach Halas, um sich mit den anderen zu treffen.

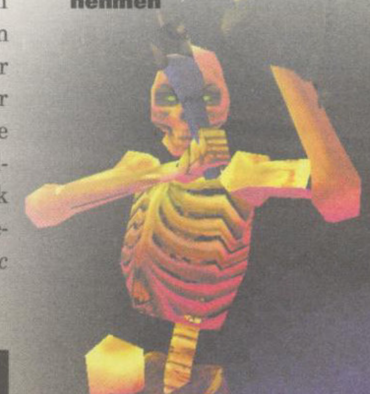
Sir Elric



Ok, ok... sie wohnt hier und wir respektieren das und ziehen uns zurück



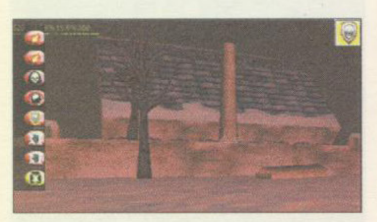
Und wieder einmal gelang es uns nach langer Zeit Rache für unzählige Überfalle zu nehmen



Ever

Reiseführer für

Zieht Euch warm an, heute wird's kalt: Der hohe Norden von Norrath lockt mit alten Ruinen und jungen Barbarinnen!



Eine der Everfrost-Ruinen aus der Seitenansicht



Der Polarbär ist auch für schwere Jungs ein äußerst ernstzunehmender Gegner!

EVERFROST PEAKS

Wer seinen Weg durch Blackburrow gefunden hat, kommt schließlich im tief verschneiten Norden heraus. Diese Zone ist praktisch dreigeteilt: Das westliche Drittel (in dem auch der Eingang nach Blackburrow gelegen ist) besteht aus einem Labyrinth schmaler Pfade, die sich zwischen unzugänglichen Bergen dahinschlängeln. Ein ideales Jagdgebiet für Anfänger, in dem sich hauptsächlich Babyspinnen oder Goblin Whelps herumtreiben.

Das zentrale Areal wird von den Spielern die Tundra genannt – hier erstreckt sich von Nord nach Süd ein hügeliges, aber verhältnismäßig übersichtliches Terrain, in dem sich oft Jagdgesellschaften der Barbaren zusammenfinden. Kein Wunder, denn die hiesigen Monster (Mammuts, Leoparden, gigantische Spinnen, Skelette und nicht zuletzt gelegentlich ein Ork) versprechen vor allem in Bezug auf Experience reiche Beute, sind aber oftmals nur mit einer Party zu besiegen. Da die Barbaren von Haus aus nur einen magischen Charakter kennen (nämlich den Schamanen), sind Zauberer aller Art in solchen Jagdtrupps gern gesehene Gäste.



Die Jäger sammeln sich auf der abendlichen Tundra und rasten

Im Osten schließlich, durch einen zugefrorenen Fluß von der Tundra getrennt, beginnt ein sehr unsicheres Gebiet, in dem sich unter anderem Ork-Schamanen herumtreiben – nicht nur wegen ihres Charm-Spells ungern gesehene Gegner also. Sowohl im Osten als auch in der östlichen Tundra finden sich übrigens die Reste und Ruinen einstmals beeindruckender Tempel-

Let's Have A Party?

Es gab in der Zeit nach der Veröffentlichung von Everquest eine ganze Reihe von Gründen, die gegen das Spielen in der Party sprachen. Hauptsächlich kulminierten sie darin, daß es ganz schön schwierig sein konnte, in der Hitze des Gefechts seine Kumpels nicht zu verlieren – umso mehr, je unübersichtlicher das Terrain war. Das Partyspiel setzte also eine disziplinierte Gruppe voraus, die darauf achtete, einem anerkannten Boß zu folgen.

Dieses Problem wurde inzwischen durch die Einführung des automatischen „Follow"-Befehls deutlich reduziert, aber nicht gänzlich aus der Welt geschafft. In Dungeons etwa bleibt man im Follow-Modus allzuleicht hinter Gangecken hängen, und auch in gefährlichen Gebieten, wo z.B. Stürze in Abgründe, Gewässer oder gar Lavabecken drohen, sollte man den Befehl nicht anwenden. In offenem Gelände allerdings (wie z.B. in der Tundra von Everfrost) funktioniert's hervorragend. Für Leute, die über längere Zeit hinweg in einer festen Gruppe spielen möchten, ergibt sich allerdings im Laufe der Zeit noch ein ganz anderer Stolperstein. Um zu verhindern, daß sich Anfänger durch die Mitgliedschaft in einer starken Party rasant hochpuschen können, haben die Hersteller nämlich eine Begrenzungsregel eingebaut: Liegt jemand mehr als drei Level unter dem Niveau des restlichen Trupps, so bekommt er kaum noch Experience ab. Wenn nun aber jemand (weil er vielleicht im Urlaub war oder einfach generell nicht ganz so oft spielt) hinter seinen Freunden hinterherzuhinken beginnt, wird eben diese feste Party für ihn praktisch nutzlos.

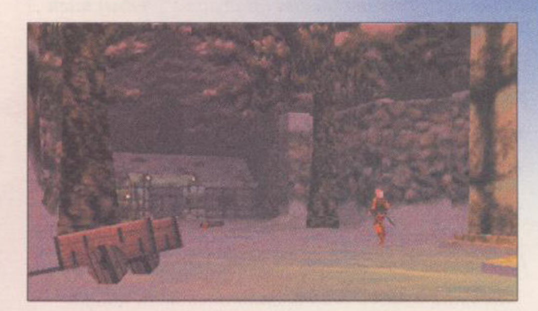
Sicherlich ein ernstes Problem, das in Zukunft bestimmt auch noch für Unmut sorgen wird, denn an sich sind viele Charaktere in Everquest (vor allem die meisten Zauberer) durch ihre körperlichen Unzulänglichkeiten geradezu darauf angewiesen, in einer Gruppe zu spielen – sozusagen in zweiter Reihe hinter den „Tanks".

quest

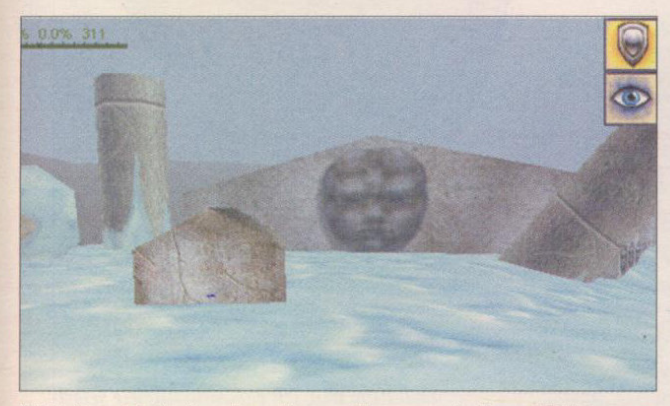
ahnungslose Abenteurer

bauten. Soweit Kapaun sagen kann, dienen sie keinem besonderen Zweck – aber es ist auch durchaus vorstellbar, daß z.B. irgendeine Quest damit verknüpft ist.

Im äußersten Nordosten der Zone befinden sich die Eingänge zu den **Permafrost Caverns** (einer davon von Ice Giants bewacht), wo jede Menge hochlevelige Goblins ihr Unwesen treiben. Von den Ice Giants sollte sich kein normaler Mensch erwischen lassen, aber wenn man den „Hintereingang" nimmt, dürften wohl Charakter zwischen Level 15 und 20 durchaus schon mal einen vorsichtigen Blick in die ersten Höhlen dieses Dungeons werfen.



Dunkle Straßen, verschneite Häuser: Halas wirkt beinahe gemütlich



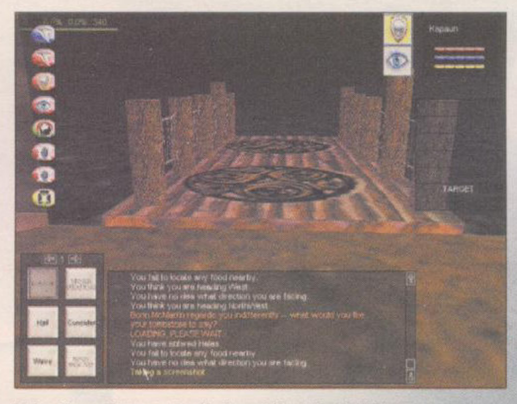
Welches Geheimnis mögen diese ominösen Trümmer wohl bergen?

HALAS

Im Nordwesten von Everfrost, also in vergleichsweise „sicherem" Territorium, befindet sich in einer mit Händlern ausgestatteten Höhle der Durchgang zu Halas. Halas ist die Heimatstadt (oder besser das Heimatdorf) sämtlicher Spieler, die sich einen Barbaren als Charakter ausgesucht haben. Witzigerweise tragen die NPCs dort allesamt schottische Namen (und sind auch mit Schottenröcken bekleidet, aber das nur am Rande). Wer nach Halas möchte, muß zunächst einmal auf die Ankunft einer automatischen Fähre warten, denn man erreicht den Ort nur über einen größeren See hinweg. Mutige dürfen natürlich auch schwimmen, was nach Kapauns Erfahrungen ungefährlich ist.



Der Haupteingang von Halas



Die Landungsbrücke für die Fähre

Die Siedlung ist recht übersichtlich und besteht etwa zur Hälfte aus Kneipen. Den Rest teilen ein paar Gilden sowie verschiedene Läden (die Bank befindet sich in einer der Tavernen) und Wohnhütten unter sich auf. Der Alchimisten-Händler führt zwar ein wohlsortiertes Geschäft voller Pülverchen, Kräuter und Salben, nimmt aber teils wirklich unverschämte Preise – selbst im Vergleich mit den generell hohen Preisen seiner Kaufmanns-Kollegen.

Kapaun

Risiko Forscherdrang

Eines Tages beschloß der Druide Kapaun, daß er sich unbedingt einmal die sagenhaften Permafrost Caverns anschauen müsse. Das, so befand er leichtsinnigerweise, sollte wohl kein ungebührliches Risiko darstellen, denn schließlich konnte er sich ja mit einem Zauberspruch unsichtbar machen. Nachdem er eine Weile suchte, fand er schließlich auch den Eingang weit im Osten von Everfrost. Unsichtbar winkte er den Ice Giants freundlich zu und freute sich riesig darüber, diesen Monstern ein Schnippchen zu schlagen. Die Caverns selbst gaben dann freilich nicht allzuviel her – ein Höhlendungeon voller Goblins halt.



Einer der sagenhaften Ice Giants...

Kapaun stieß nicht auf einen einzigen Spielercharakter, was ihm natürlich hätte zu denken geben sollen. Ein Druide auf Forschungsreise denkt aber nicht, und so inspizierte er nur ein paar der hiesigen Goblins (die ihm sämtlich um Klassen voraus waren) und entschied schließlich, es sei an der Zeit, nach Hause zu gaten. Das war der Augenblick, in dem sein Unsichtbarkeitszauber plötzlich erlosch. Sieben oder acht Mega-Goblins starrten ihn aus grimmigen Glubschaugen an – und bevor er dreimal „Mist!" rufen konnte, war er schon tot. Was wir Euch damit sagen wollen? Ganz einfach: Wenn Ihr Euch in unbekannte Gegenden wagt, solltet Ihr sicherstellen, daß Ihr wenigstens halbwegs gute Chancen habt, auch zurückzukehren...

Team intim



Dame mit Hut: Wer sagt, daß Führungskräfte immer eine seriöse Erscheinung sein müssen?

Eigentlich schade: Kaum liefert Joe mal einen richtig ernsthaften, kalauerfreien Text ab – schon steht er Kopf.

Sorry, Fritz. Wenn es Dich wirklich glücklich macht, mich einmal weinen zu sehen, lade ich Dich gern zum Zwiebelschälen ein...

Danke Maik! Scheint so, als wüßtest Du ganz besonders, daß der, der weint, nie ich bin...

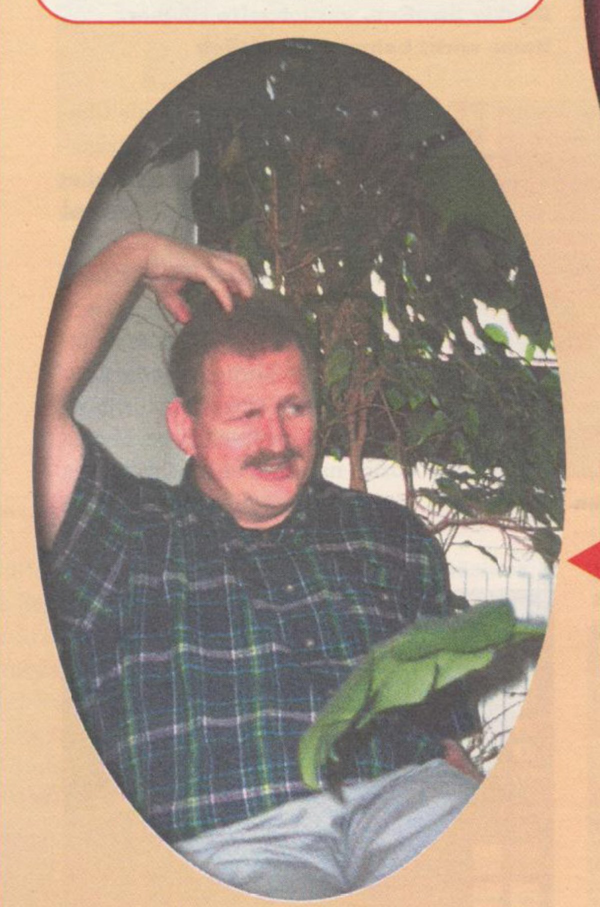
Aber Chris, da macht Joe mal ´ne Bildunterschrift, die noch sinnloser ist als seine üblichen, und schon stürzt Du Dich auf ihn. Ich sage nur: Es gibt Wörter, die wirklich nicht mit doppeltem "r" geschrieben werden...

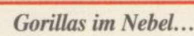
Teile Ralfs Abneigung gegen alle halsbrecherischen Unternehmungen. Schließlich ist unser täglicher Job Überlebenstraining genug! Aber Gorillas mag ich - wie könnte ich sonst täglich Joe ertragen?

Was Euren Aufenthalt in L.A. anbelangt, laß´ich einfach meiner Fantasie freien Lauf - außerdem ist Stephan momentan nicht bei uns, so daß Mutmaßungen keinen Spaß machen...

Und sonst: Ich hasse nichts mehr, als Seriosität!!!! thea

Mein jüngster Besuch bei Sierra in Seattle und die dortige Präsentation von „Babylon 5“ haben mich mal wieder an den Centauri-Botschafter Londo Mollari erinnert. Die ganze TV-Serie hatte starke Figuren, aber Mollari war mein Liebling: Was für ein Mann! Ein verbitterter und verbohrter alter Narr, ein Henker ohne Gnade, der buchstäblich mit dem Tode selbst paktierte, ein süffisanter Intrigant – und doch auch mutig, in gewisser Weise ehrenhaft, ja, sogar fürsorglich. Wirklich, gegen den kommen Picard und alle seine netten Freunde zusammen nicht an...joe

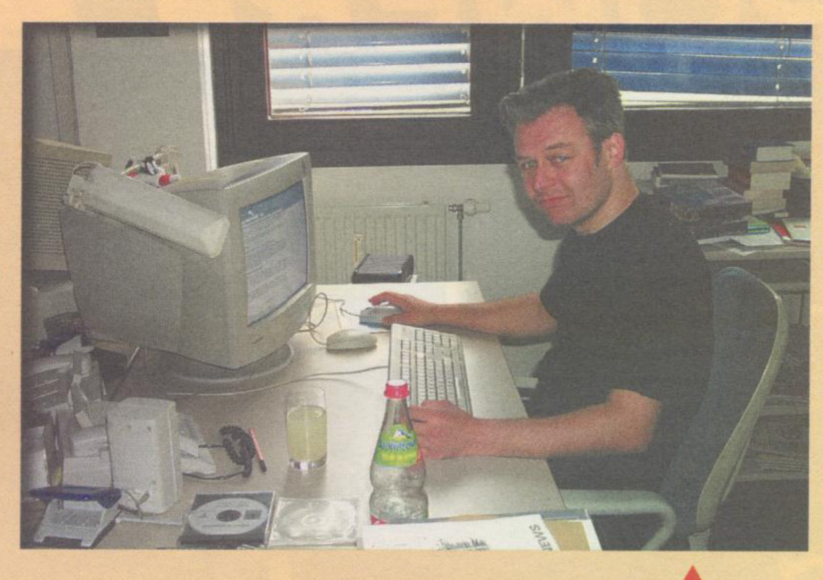




Gorillas im Nebel...
Den Film mag ich ebensowenig wie selbstmörderische Dschungeltouren im Amazonasbecken, Canyoning ohne Seil und Verstand, Freefall-Experimente an der Steilwand oder Überlebenstraining ohne Büchsenöffner. Wenn ich schon meinen Hals bei einem Abenteuer riskiere, dann doch lieber im geilsten Adventurespiel aller Zeiten... ralf

Rollenspiele: Da treiben wir uns schon tagelang in den Universal Studios von L.A. herum und erhalten trotzdem kein Rollenangebot. Naja, wenigstens konnten Stephan und Joe gegenüber unserer Gastgeberin (Sevgi von Empire) aus der Rolle fallen...

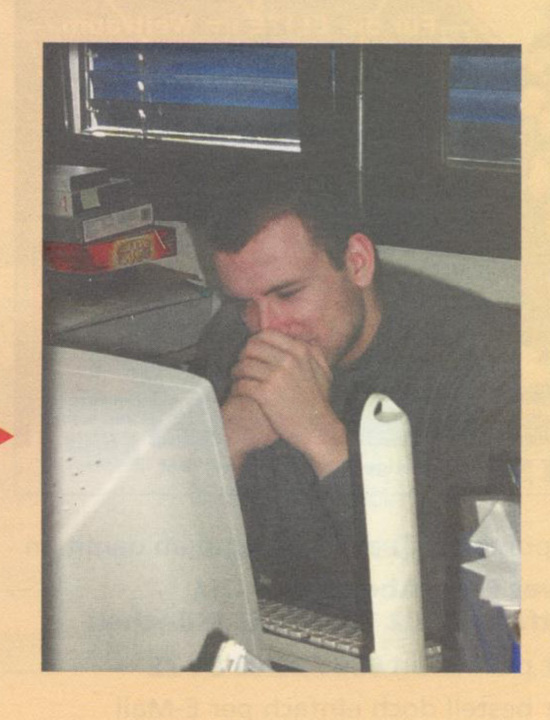




Joe wurde diesen Monat wirklich übel mitgespielt: Zuerst mokieren sich seine Kollegen über eine seiner Bildunterschriften (mit dem Resultat, das bei „Katze mit Früchten" ein Wort hinzugefügt wurde) und dann hat Onkel Nettel auch eine redaktionsinterne Wette verloren (Interplays jüngster Shooter wurde eben doch innerhalb eines Monats indiziert). cis



Neulich in meiner Kommandozentrale: Gerade gebe ich die Koordinaten ein, um Homeworld und Battlezone 2 anzusteuern. Im Hintergrund läuft – momentan unsichtbar – mein aktueller Bildschirmschoner, Unreal Tournament, der in den (zahlreichen) Kreativpausen meine Shooterkompetenz verbessert. Eventuelle Störungsversuche seitens lästiger Kollegen werden grundsätzlich mit verbalen Cruise Missiles abgeschmettert, außer, es ertönt die Meldung: Server ist offen! Aber jetzt Ruhe, ich muß schnell den nächsten Artikel abgeben, sonst ist Thea wieder unglücklich und ich ertrage weinende Frauen so schlecht. fritz



Während ich über meine kommende Schlafphase sinniere, erschallt der berüchtigte Ruf „Der Mac ist frei". Natürlich gilt dies Fritz, der seinen unwirklichen Bildschirmschoner frisiert. Noch immer hat er nicht gelernt, daß Thea niemals weint. Spätestens, wenn Fritz versucht, mit Tränen in den Augen, den Text am Mac zu bearbeiten, wird er sich erinnern und es hoffentlich nicht mehr vergessen! maik

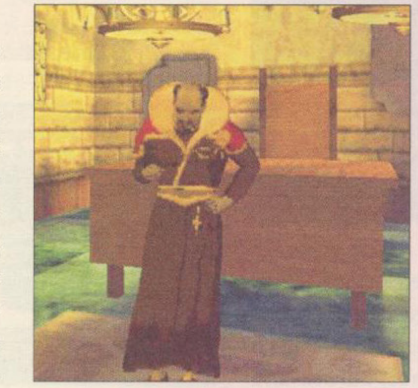
Komplettlösung – 2. Teil

Lands Of Lore III

Mit dem zweiten Teil von Bernd Gegners Komplettlösung können RPG-Fans nun Westwoods Sequel abschließen.

Luther:

Geht zur Festung von Gladstone. Die Tore lassen sich jetzt öffnen und Ihr trefft dort zunächst Samuel, der Euch die Waffen abnimmt. Durchstöbert anschließend in Ruhe die ganze Festung. Ihr findet unter anderem die Zauber „Schutzschild“ und „Kleine Klinge“ sowie den feindlich gesinnten Obermotz im Westen. Oben begegnet Ihr Luther, der Euch freundlicherweise „Thohans Großschwert“ überläßt – Eure wichtigste Waffe!



Lauft zu Eurem Lager und legt alle Waffen ab – auch den bewährten Lichtdolch. Bewaffnet Euch jetzt mit „Thohans Großschwert“ und los geht´s in´s nächste Abenteuer.

Zuvor besucht Ihr noch die Diebesgilde. Bei Moyo verkauft Ihr alles, was nicht mehr benötigt wird (Drachenblut, Magnesium, den Kobrastein und natürlich die unterwegs eingesammelten Schwarzschimmel).

Bei Jadin kauft Ihr „Die Schattenmaske“, die Ihr sogleich mit einem „Stein der Weisen“

GEGENSTÄNDE UND IHRE FUNKTION

Gegenstand	Funktion
Cocos Mütze:	Der Träger schläft ein und erhält 50 Mana - sowie Lebenspunkte – dann verschwindet sie.
Bezoar-Ring (Diebesgilde):	Schützt vor schwachen Giften.
Blut-Aloe:	Wandelt 10% Mana in Lebensenergie um.
Elfenbeinsplitter:	erhöhen den Mana-Wert um je 5 Punkte.
Felsenhaut:	erhöht den Rüstungsschutz für eine gewisse Zeit um 3.
Katzen-Ring (Diebesgilde):	Halber Schaden beim Fallen.
„Kelens Ring“ (Diebesgilde):	Die Fingernägel werden zu Krallenwaffen.
Kobrastein:	Wer diesen Anhänger trägt, hat für Aktionen mehr Zeit.
Lampling-Eier:	Der SP kann eine gewisse Zeit im Dunkeln besser sehen.
Lebensstein:	Wiedererwecken des „Begleiters“, völlige Heilung.
Magiekapsel:	Eine Ahnenmagie ohne Manaverbrauch.
Manamaske:	Solange Mana vorhanden ist, erscheint der Benutzer jedem als seinesgleichen.
Manapäckchen:	50% Mana zurück.
Manastein:	füllt Mana auf.
„Maske des Schattens“ (Diebesgilde):	Macht bei Bewegungslosigkeit unsichtbar.
Risshundeherz:	Läßt einen zufälligen Gegenstand erscheinen.
Schwarzschimmel:	Sieht eklig aus, ist aber gut zum Essen und verkaufen.
Spinnenseide:	gibt 5 Schadenspunkte zurück.

SUPPORT 9/99

[Tips & Tricks]

Nachdem alle „Lands of Lore III“-Rollenspieler in unserer vorigen Ausgabe immerhin bis zum Ober-Gladstone-Lager vorgedrungen sind, ist es ihnen mit unserem 2.Teil nun auch möglich, ans Ziel ihrer Träume zu gelangen. Allen „Baldur´s Gate“-Fans kommt Tanja Völkel selbstverständlich auch bei der Erweiterungs-Disc „Baldur´s Gate: Legenden der Schwertkünste“ entgegen: Mit ihrem Leitfaden hilft sie allen Spielern zügig aus der Patsche.

identifiziert und anwendet. Ab jetzt seid Ihr unsichtbar, sofern Ihr Euch nicht bewegt. Außerdem wird noch ein Zwillingsbogen erstanden. Der Katzenring geht ebenfalls in Euren Besitz über und wird nach der Identifizierung gleich getragen. Sollte das Geld wirklich nicht reichen, verkauft Ihr Jadin ein paar Heilzauberrollen. Macht Euch in den Kanälen noch mit der „Maske des Schattens“ und dem Zauber „Großer Vampir“ vertraut, indem Ihr ein paar Kanalratten jagt.

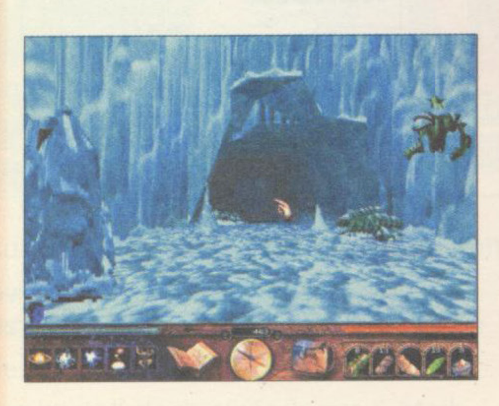


Die Eiswelt:

Geht jetzt in den Wald und sucht das Ödland-Portal, das sich vor kurzem gebildet hat. Ihr findet es, wenn Ihr dem Fluß immer weiter in nordöstliche Richtung folgt. Das Portal bringt Euch in eine Eiswüste. Nun lernt Ihr ein neues Tierchen kennen – einen Eiswurm.



Folgt dem Pfad nach unten und durchhüpft munter den folgenden Abschnitt Richtung Nordost. Dort erwarten Euch schon drei Säbelzahntiger. Haltet Euch rechts und besucht die große Eishöhle. Darin entdeckt Ihr einen S-Tiger, Brustharnisch, Rißhundeherz und eine Axt. Die Axt und den Knüppel in der nächsten Höhle benötigt Ihr auch nicht – nehmt kein unnützes Zeug mit! Schlagt Euch so weiter durch und nehmt am See den rechten Pfad. Nachdem Ihr einen Eiswurm getötet habt, trefft Ihr einen Krieger und haltet ein Schwätzchen. Rings um Eure Position verläuft ein schmaler Grad,

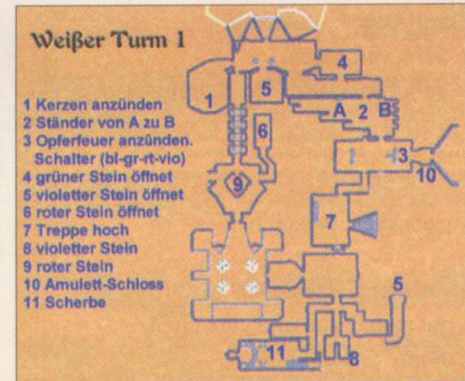


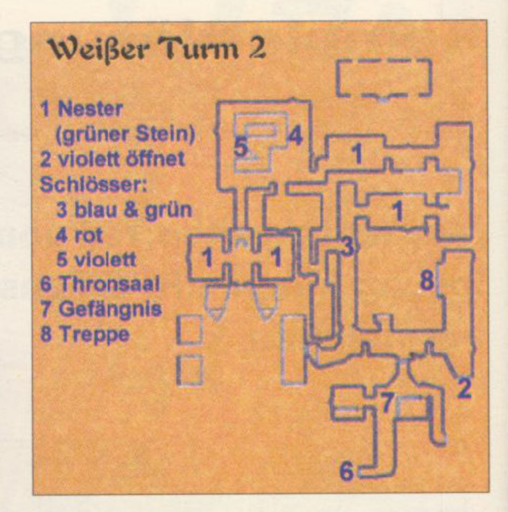


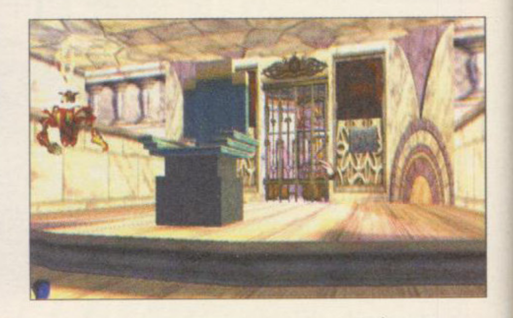
der Euch weiter nach unten bringt. Dazu müßt Ihr einfach an einer geeigneten Stelle hinüberspringen. Der Weg endet schließlich in einem kleinen Raum. Lauft zurück und laßt Euch von der Eisscholle auf den weiterführenden Gang fallen. An dessen Ende tötet Ihr einen Eiswurm und erklimmt die Wand.

Stax-Hühner:

Am Eingang spricht Euch die Amazonenkönigin Jacinda an und bittet um Hilfe. Ihr sollt alle wildgewordenen Stax und ihre Nester eliminieren – was Ihr natürlich gerne macht. Durchsucht das ganze Amazonengebäude und drückt jeden Knopf. Entzündet jeden Kerzenständer und das Opferfeuer im Raum mit den bunten Glasfenstern. Im Thronsaal findet Ihr hinter Gitterstäben die gesuchte zweite Scherbe. Das Gitter läßt sich aber nicht öffnen. In der 2. Etage flattern am meisten Stax herum. Sobald Ihr dort alle Nester und alle Stax eliminiert habt – sicherheitshalber mehrere







Runden drehen – lauft zum bereits besuchten Thronsaal im Süden der 1.Ebene, wo Jacinda auf Euch wartet. Sie ist jetzt aber nicht mehr so freundlich und muß getötet werden. Bevor Ihr die zweite Scherbe nehmt und damit die Rückreise antretet, durchsucht Ihr vorsichtig Jacindas Leiche und entdeckt einen Schlüssel sowie einen Schwertgriff. Der Schlüssel öffnet die Schatzkammer im Thronsaal (1300 Münzen). Erst danach steckt Ihr die Scherbe ein!

Wieder zurück:

Jakel hält erneut seinen Vortrag, doch diesmal geht Ihr den „normalen“ Weg nach draußen. Die ehemals schlafenden Kriegerskelette sind wegen Drarakels Abreise nun ziemlich wach, stellen aber keine ernsthafte Bedrohung dar.

Kleriker

Im Wald bemerkt Ihr schnell, daß sich einiges verändert hat. Der Weg nach Ober-Gladstone ist durch Lava versperrt. Durch mutiges Springen kommt Ihr aber trotzdem problemlos rüber. Feuerwürmer und Riesen-





SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

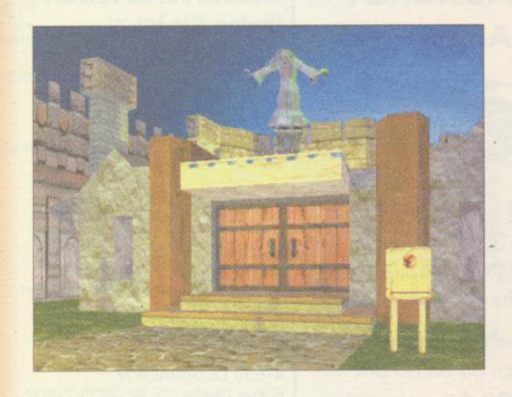
(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

spinnen machen die Gegend unsicher. Laßt Euch aber vor allem nicht von den Riesenspinnen erwischen, denn einmal gebissen, werdet Ihr die schwere Vergiftung nicht mehr so leicht los! Falls Ihr doch vergiftet werdet, solltet Ihr dann allerdings ständig auf Eure Lebensenergie achten, um Euch rechtzeitig wieder heilen zu können. Am besten Ihr legt den Heilzauber auf eine Kurztaste.

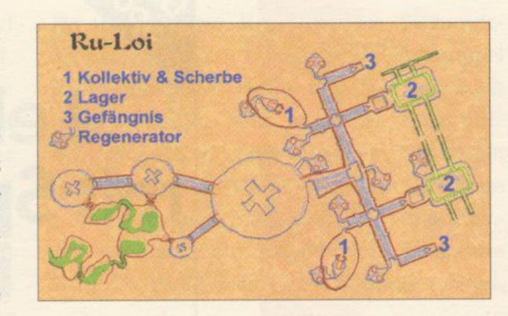
Es ist nun wichtig, daß Ihr zuerst auf dem kürzesten Weg Richtung Südwest nach Ober-Gladstone und zur Klerikergilde marschiert. Jetzt ist nämlich der richtige Zeitpunkt gekommen, um dem Orden beizutreten. Stellt sicher, daß Ihr wenigstes ein Stück Wildschweinfleisch dabeihabt. Wie üblich vergeßt Ihr nicht im Keller körperlichen und geistigen Segen zu kaufen. Nachdem Ihr nun Kleriker seid, könnt Ihr dort den Zauber „Entgiftung" – und falls vorhanden „Große Heilung" – erwerben. Im Falle einer Vergiftung wendet Ihr den Zauber „Entgiftung" sofort an. Verkauft dem Kleriker auch Teerkristalle, Hühnchen, Spinnenseide und anderes. Anschließend nehmt Ihr Euch die Zeit, um wieder einmal Euer Inventar und Lager aufzuräumen. Kauft dann in der Magiergilde den Zauber „Mehr Licht".



Wald säubern:

Frisch gestärkt geht´s wieder in den Wald. Besucht zuerst das Lager am großen südlichen See. Es ist jetzt zugänglich und will von Euch erkundet werden.

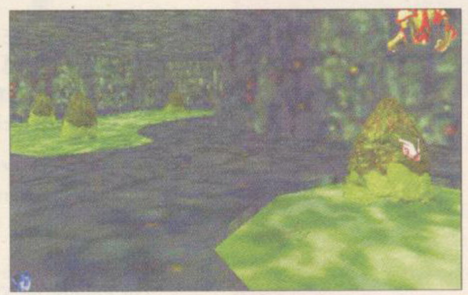
Im Nordwesten stoßt Ihr auf Eistiger, ein paar Exemplare der Feuerhühnchen und weiteres Geschmeiß. Sogar Rißhunde bekommt Ihr vor die „Flinte". Nutzt ausgiebig die Fähigkeit, Euch mit der „Maske des Schattens" unsichtbar machen zu können und den Zauber „Funkenflug". So „säubert" Ihr vorsichtig am besten den ganzen Wald, um Eure Fähigkeiten weiter zu verbessern. Im Steinbruch und in den Obstgärten sind neue Portale aufgetaucht. Betretet zuerst das Portal im Steinbruch.



Ru-Loi:

Im Steinbruch könntet Ihr noch auf einen Rißhund treffen, bevor Ihr das Portal betretet. Nach einer Reise durch den Weltraum landet Ihr dann auf einem bizarren Planeten. Die kleinen Schnüffelvögel sind relativ harmlos aber lästig. Ihr müßt durch das enge Loch nach unten springen.

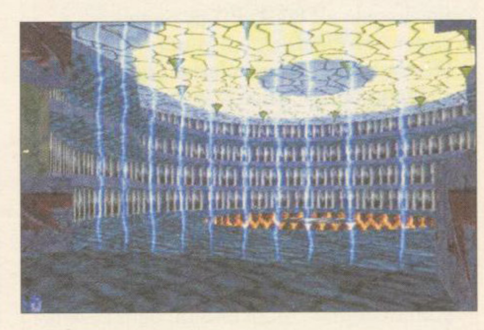
An der Kreuzung nehmt Ihr den rechten Weg und habt den ersten Kontakt mit Ru-Loi-Drohnen, die dank Eurer Unsichtbarkeit aber keine ernsthafte Gefahr darstellen. Zerstört in dieser Höhle alles was nach Stalagmiten aussieht. Springt über den Säuresee auf die Insel, um Euch zu vergewissern, daß Ihr alle Nester erwischt habt. Noch vor dem See könnt Ihr links einige Traumsteine aus der Wand schlagen – später benötigt Ihr zwei Stück davon. Marschiert dann den Gang nach Westen, in dem Ihr weitere Nester zerstören müßt. Um dorthin zu kommen, springt Ihr mit Schwung



vom ersten Tunnel aus hinüber. Nach dem letzten Gang seid Ihr wieder am Startpunkt angelangt.

Ätzend:

Lauft jetzt wieder zum Säuresee zurück und springt erneut auf die Insel. Beißt nun die Zähne zusammen und rennt über den Säuresee in Richtung Südost. Nach ein paar Metern habt Ihr wieder festen Boden unter den Füßen. Auch die weiteren Strecken werden auf diese Art und Weise bewältigt. So gelangt Ihr ins Innere der Ru-Loi-Stadt. Sucht und zerstört alle Regenerationskammern. Wenn Ihr zu einem Raum gelangt, der durch senkrechte blaue Energiesäulen geschützt ist, findet Ihr auf der linken Wand ein Schloß, in das ein Traumsplitter paßt. Von diesen Gefängnissen gibt es zwei – in einem davon befindet sich eine undankbare Amazone.



Die Scherbe:

Auf Euer Suche werdet Ihr einen Ru-Loi-Arm bekommen. Den benötigt Ihr, um zwei Türen zu öffnen, deren Schloß mit einem dreifingrigen Handabdruck versehen ist.

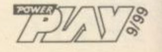


Davon gibt es jeweils eine in den großen ovalen Raumen, im Süden und Norden. In den gleichen Räumen erscheinen auch Transporter, sobald man den Regenerationsraum zerstört hat.

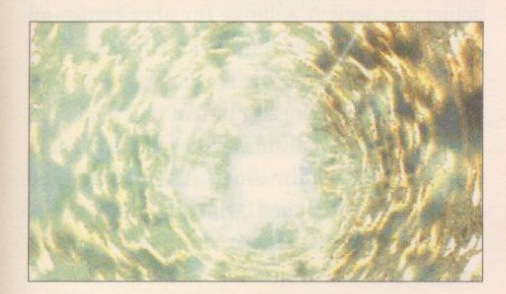
Die sonderbaren schwarzwabernden Linsen auf dem Boden führen jeweils zu einem Krakenmonster und seinen Jungen. Das Monster ist ein Ru-Loi-Kollektiv. Wenn Ihr es tötet, erscheint die gesuchte Scherbe. Am einfach-



sten eliminiert Ihr es, indem Ihr so nahe wie möglich herangeht und „Thohans Großschwert" einsetzt. Falls Ihr weitere Erfahrungspunkte sammeln wollt, nehmt Ihr beim ersten Kollektiv NOCH NICHT die Scherbe – erst beim zweiten! Lauft nach dem

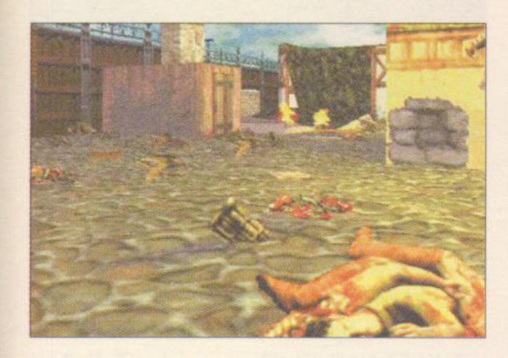


Tod des ersten Monsters zum Teleporter zurück. Bevor Ihr in den zweiten ovalen Raum hinunterbeamt, räumt Ihr aber noch gründlich in der Ru-Loi-Stadt auf und zerstört die insgesamt 9 Regenerationsräume. Nach dem zynischen Jakel rennt Ihr wieder einmal durch die Drarakelhöhlen und zerhackt jede Menge Skelettkrieger. Pro Schlag mit „Thohans Großschwert" gibt's 5 Münzen.



Nieder-Gladstone ist tot:

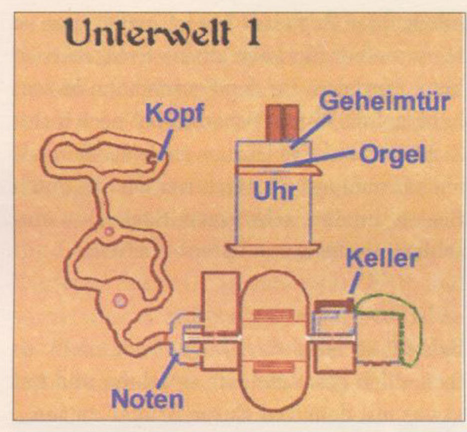
Lauft jetzt durch den Wald, direkt nach Nieder-Gladstone. Dort bietet sich Euch ein Bild des Grauens und Ihr müßt Euch einiger Straßenräuber erwehren. Alle Wege zum Südteil sind versperrt, aber an der Nordbrücke gibt es einen Weg über die Umzäunung. Auf der anderen Seite der Brücke stehen zwei große und eine kleine Kiste übereinander – dort müßt Ihr raufkrabbeln, um drüberzuklettern. Springt dazu von der linken Brückenseite aus auf den schmalen Absatz an der linken Hauswand.

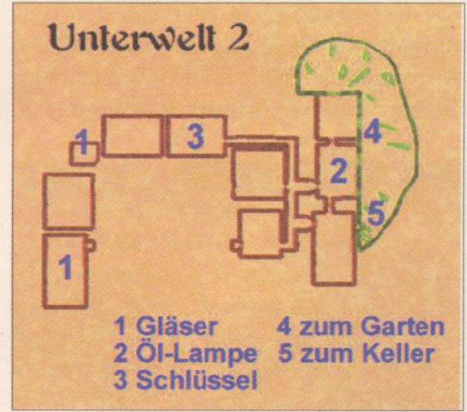


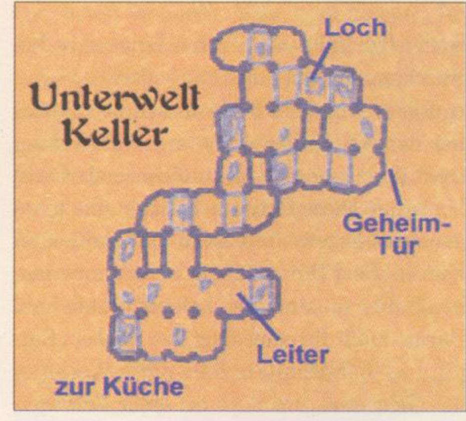
In der Magiergilde kauft Ihr den Spruch „Magisches Schild" und – falls noch nicht geschehen – „Große Heilung" bei den Klerikern; den Segen nicht vergessen! Verkauft Eure Beute und auch ALLES aus Eurem Lager, bevor Ihr Euch auf den Weg zum Unterwelt-Portal im Norden macht. Später, wenn Ihr aus der Scherbenwüste zurückkehrt, ist sonst alles verloren.

Die Unterwelt:

Falls nicht schon geschehen, trefft Ihr vor dem Portal den bekannten Krieger der Diebesgilde, der Euch einen besonderen Schlüssel gibt. Dann tretet Ihr ein.





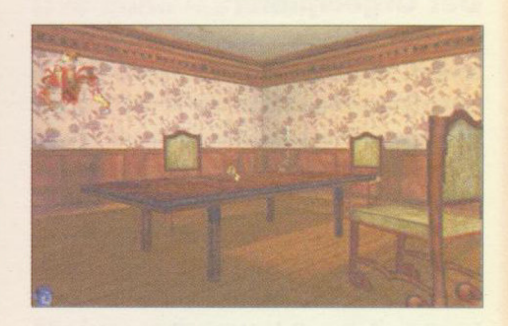


Feuer:

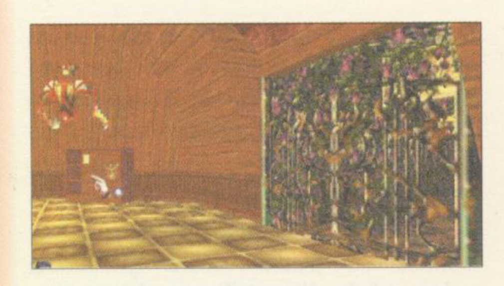
Zieht die Uhr noch nicht auf und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Durchsucht zuerst alles in den westlichen Räumen, wobei Euch Schatten und Verdammte begegnen. Wenn jemand von Feuer spricht, sind die Flammen nicht weit. Hört Ihr Sätze wie: „Es brennt", „Meine wunderschönen Haare" oder „Meine Schwestern sind verbrannt" habt Ihr einen Raum gefunden, in dem es in wenigen Augenblicken zu einem Flammeninferno kommen kann. Ihr könnt den Brand verhindern, falls Ihr zuvor ein leeres Gefäß gefunden habt. Geht in das Zimmer ohne Euch lange darin aufzuhalten (im Raum befindet sich ein Regal mit Lebenssteinen), rennt hindurch und sucht dann den zweiten Gang rechts auf. In diesem Zimmer hängt eine Öllampe an der Decke. Haltet das leere Glasgefäß darüber, um das Öl aufzufangen. Durchsucht dann in Ruhe alle weiteren Räume – im letzten findet Ihr noch einen Uhrenschlüssel, und in den Regalen die Zauber „Geist" und „Horror". Im Raum, in dem die jetzt leere Öllampe hängt, schlagt Ihr das Fenster ein und springt in den Hof, wo einige Zombies herumlungern.



Vaters Geist:



Laßt Euch durch das Loch in der Ecke hinunter fallen, um den Geist Eures Vaters zu treffen. Wie Ihr erfahrt, müßt Ihr ins Dachgeschoß. Also gilt es, den Weg dorthin zu suchen. Haltet Euch rechts, marschiert bis zum Brunnen und zur Leiter, an der Ihr erst hochspringen müßt. Laßt Euch nach unten fallen und nehmt die Treppe weiter nach oben zur Küche. Schließt die Tür hinter Euch, denn sonst laufen Euch ständig die Skelettratten um die Füße. Gleich rechts im Raum neben der Küche lauern ein paar Todesboten. Vor dem Eintreten schützt Ihr Euch mit „Entgiftung", denn die Flatterer besitzen ein starkes Gift. Geht durch die andere Tür den Flur nach rechts. Achtung: Hinter der nächsten Tür warten einige Schatten! Wenn Sie den Zauber „Großer Funken" bei noch geschlossener Tür nutzen, könnt Ihr die Schatten leicht töten, ohne in Gefahr zu geraten. Nun seid Ihr wieder im großen Anfangsraum. Geht durch die Tür nach Westen und inspiziert jeden Raum. In den Regalen findet Ihr wahrscheinlich die nützlichen Zauber Kleine und Große Erscheinung. Bevor Ihr durch das Gitter rennt, nehmt Ihr die Noten aus dem Regal mit. Gleich um die Ecke flattern ziemlich viele



Todesboten herum, weshalb Ihr Euch zuvor mit dem Zauber „Entgiftung“ gegen Vergiftung schützen solltet. Da es von diesen Wesen hier nur so wimmelt, legt Ihr den Zauber direkt auf eine Kurztaste. In einer Nische findet Ihr einen Kopf und 1000 Münzen. Den Schädel händigt Ihr dem kopflosen Geist aus. Bevor Ihr nun wieder zurück marschiert, solltet Ihr Euch etwas Zeit nehmen, um an den Todesboten zu trainieren.

Der Orgelspieler:

Auf dem Rückweg schließt Ihr das Gitter wieder – ansonsten habt Ihr vor den Todesboten keine Ruhe. Der zuvor leere große Raum ist jetzt von vielen Schatten bevölkert - das ist übrigens immer der Fall, wenn Ihr nach einiger Zeit dahin zurückkehrt. Nutzt diesen Umstand ausgiebig, um Eure Fähigkeiten zu trainieren. Legt Euch daher Heilzauberrollen bereit. Versucht Euch jeweils auf einen Schatten zu konzentrieren, dem Ihr möglichst dicht auf den Geisterpelz rückt und dann alle tötet.

Nun geht es zurück in den Raum mit den Aufzügen. Zieht jetzt die große Standuhr solange auf, bis sie kaputt geht. Dem dadurch erscheinenden Orgelspieler gebt Ihr eine Weinflasche und die Noten, worauf dieser ein nettes Orgelstück präsentiert. Die



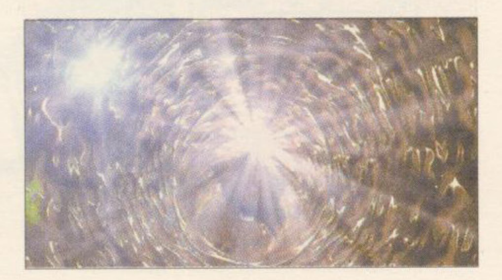
zuvor eingefrorenen Tänzer beginnen dann im Saal herumzutanzen. Achtet darauf, daß die Tänzer nach einem Moment in der nördlichen Wand verschwinden. An dieser Stelle befindet sich nämlich eine Geheimtür.

Endkampf:

Oben trefft Ihr auf einen schwarzen Sensengeist – den Endgegner. Ihr müßt aber keine Angst vor dem Kerl haben, denn schon allein Euer Begleiter Lig ist inzwischen so stark, daß er ihn ganz alleine fertig machen kann. Nachdem Ihr den Sensenmann besiegt habt, nehmt Ihr die Scherbe aber noch nicht. Zieht erst noch die Uhr am Ende des Raumes ein paarmal auf. Dadurch werden alle guten Seelen in den schwarzen Säcken – einschließlich die Eures Vaters – befreit.

Jakel:

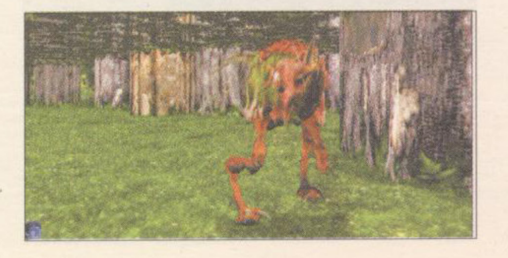
Scheinbar ist Jakel Euch doch nicht so freundlich gesonnen wie es schien und hat etwas mit dem Tod Eurer Brüder zu tun... Wie auch immer – eine Scherbe gilt es noch zu finden und so macht Ihr Euch auf den Weg zurück durch die Höhlen. Diesmal werdet Ihr ständig von Skelettkriegern bedrängt,



wobei Ihr Euch nicht allzu lange mit den Knochenmännern aufhalten solltet.

Auf dem Weg zum Scherbenwüsten-Portal bei den Lamplinghöhlen im Nordwesten trefft Ihr zum ersten Mal auf ein sonderbares Ungetüm. Diese Picadons besitzen die unangenehme Eigenschaft Euch verstrahlen zu können. Seid Ihr verstrahlt, nehmen permanent die maximalen Lebenspunkte ab! Darum müßt Ihr unbedingt den Zauber „Entgiftung“ bereithalten, falls diese Wesen in der Nähe sind, um Euch bei einer Verstrahlung so schnell wie möglich heilen zu können. Wie auch bei Vergiftungen hilft der Spruch ebenfalls vorsorglich!

Das Portal wird von zwei Rißhunden bewacht, die Ihr noch aus der Ferne töten könnt. „Funkenflug“ ist hier bestens geeignet, da Ihr Euch damit auch gleich der Lamplinge entledigt. Bevor Ihr letztendlich ins Portal eintretet, legt Ihr aber erstmal einigens aus Eurem Inventar ab, um Platz für neue Dinge zu schaffen. Was Ihr ablegen könnt sind zum Beispiel: Blut-Aloe, Silber-



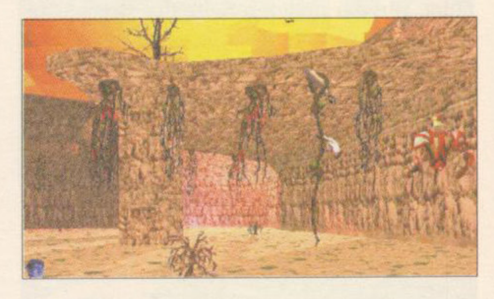
blätter, Haftgummi, Ölkrug, Vortexfolie, Sumpffleischwurzeln etc. Ihr benötigt etwa 3 bis 4 freie Plätze.

Die Scherbenwüste:

Ihr werdet oft Kontakt mit den beschriebenen Strahlenbiestern haben und macht daher vom Zauber „Entgiftung“ reichlich Gebrauch. Am besten, Ihr aktiviert den Schutz immer schon vorsorglich, solange Ihr über genügend Mana verfügt, denn dann könnt Ihr die Picadons und Mutanten wie Hasen jagen.

Geht den Haupteingang hinein und folgt dem Pfad bis ganz ans Ende. Wenn Ihr Euch dort umseht, werdet Ihr einen Absatz und eine Metalltür entdecken. Springt mit etwas Geschick hinüber. Wenn der Tunnel endet, hüpft Ihr hinunter, um weiter nach Norden zu marschieren. Falls Ihr es nicht eilig habt, laßt Ihr Euch, bevor Ihr zum Absatz hinüberspringt, dort nach unten fallen und durchstöbert die Gegend – es lohnt sich!

TIP: *Solltet Ihr nach unten springen und keinen Weg wieder nach oben finden, haltet nach Lianen Ausschau, an denen könnt Ihr hochklettern. Etwa in der Kartenmitte*



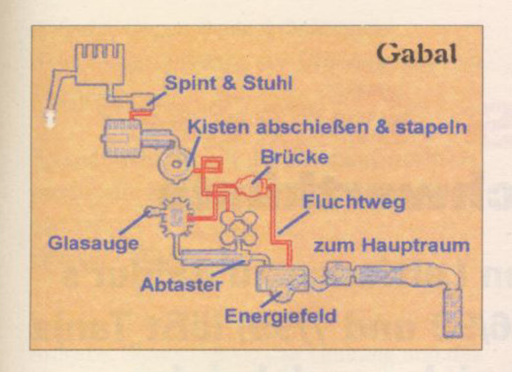
gelangt Ihr so auch auf einen Sockel, auf dem Ihr ein Sparschwein mit 100 000 Münzen (!) findet.Solltet Ihr an einer Stelle hinunterfallen, an der ein Totenschädel liegt, werdet Ihr keinen Weg nach oben finden. Versucht in diesem Fall durch die kleine Öffnung am orangefarbenen Fluß zu kriechen – bitte bücken! Falls Ihr diesen kleinen Ausflug gemacht habt, kehrt Ihr zu der beschriebenen Stelle zurück und springt dann letztendlich zum Absatz mit der Metalltür herüber.

Am Ende der Schlucht könnt Ihr über eine Liane zum Steindach hochklettern. Im Gebäude sprecht Ihr mit Falden und betätigt dann den Knopf, der sich gegenüber hinter einer hellen Klappe versteckt. Jetzt könnt Ihr die Luke vor dem Gebäude öffnen.

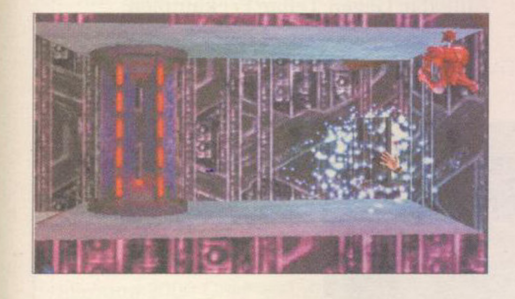
Gabal:

Ihr stoßt auf zwei unsichtbare Gegner. Nutzt einfach den Zauber „Großer Funken“, um diese nicht sehr starken Feinde aufzuspüren





und zu eliminieren. Im Raum mit den Spinten müßt Ihr kräftig anpacken. Positioniert einen Spind und den Stuhl am Computer so, daß Ihr die Klappe über der Tür erreichen könnt. Im nächsten Raum drückt Ihr gegen die mächtig funkensprühende Klappe in der Ecke. Nun müßt Ihr schon wieder basteln. Schießt alle Kisten von der Wand und verschiebt diese so, daß Ihr an das Lüftungsgitter gelangt. Ein Kasten muß dabei auf dem schwarzen Gitter stehen, zwei übereinander. Lauft durch den Schacht und laßt Euch –

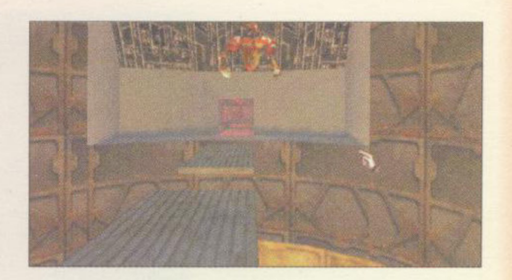


nachdem Ihr den kleinen Laser zerstört habt – einen Schacht tiefer fallen. Beim nächsten Loch wiederholt Ihr diese Prozedur und folgt dem Gang Richtung Süden in Richtung Laserkanone. In einer der kleinen Kammern des Raumes, in dem es kräftig funkt, findet Ihr ein Glasauge. Denkt daran, daß Ihr wegen der „Schattenmaske" für die dummen Laser unsichtbar seid, solange Ihr Euch nicht bewegt. Steckt das Glasauge in die Vorrichtung neben der Schalttafel, um die Tür zu öffen. In dem folgenden Raum müßt Ihr die Energiebarriere ausschalten, indem Ihr alle Schaltpulte an den Wänden zerstört. Sobald das Schutzschild und die vier Kanonen deaktiviert sind, klettert Ihr die Leiter runter. Schließlich gelangt Ihr in den Hauptraum und müßt alle Verteidigungswaffen sowie Energiesäulen Gabals zerstören. Den letzten Schutzwall durchbrecht Ihr danach mit dem Zauber „Kälteschwarm". Die letzte Scherbe liegt nun hinter Euch und wartet darauf, aufgehoben zu werden. Gabal, der sich als Jakel entpuppt, macht Euch aber einen Strich durch die Rechnung und verhin-



dert den Transport. Statt bequem zu Reisen, müßt Ihr nun um Euer Leben laufen und den Rückweg durch die ganze Anlage nehmen! Die Tür, die Ihr mit dem Glasauge öffnen konntet, ist nicht mehr aufzukriegen. Deshalb müßt Ihr einen anderen Weg einschlagen. Im Raum, in dem sich die von Euch zerstörten Schaltpulte befinden, entdeckt Ihr ein Lüftungsgitter. Haltet Euch diesmal nicht lange bei den Raketenwerfern auf, sondern stürmt die Dinger direkt. Wieder erscheint ein Lüftungsschacht und dahinter vier Kanonen. Laßt Euch zuerst mutig auf den Absatz fallen und zerstört die Geschosse. Mit dem Knopf wird die Brücke ausgefahren – den Rückweg





kennt Ihr bereits. Achtet auf das Lüftungsgitter, wenn Ihr den Raum betretet, in dem es in der Ecke funkt. Verlaßt so schnell wie möglich das Gebäude! Danach könnt Ihr in aller Ruhe zum Portal zurücklaufen. Springt jedoch nicht direkt in den Schacht am Ende der Schlucht, denn der ist zu tief. Laßt Euch zum Beispiel erst rückwärts auf einen langen Balken, der in jeder Ecke steht, fallen. Der Weg zurück führt unter anderem über zwei Lianen.

Das Ende ist nah:

Wieder im Gladstonewald kämpft Ihr Euch zunächst nach Obergladstone durch. Diesmal wimmelt der Wald von Rißhunden. Auch der Weg nach Obergladstone ist durch noch mehr Lava erschwert, was Euch aber nicht abhält. Schließlich ankommen, stellt Ihr leider fest, daß die ganze Stadt verwüstet wurde.

Drarakels Höhle – ein letztes Mal:

Sobald Ihr Euch genug in der Stadt und im Wald umgesehen habt, müßt Ihr erneut zur Drarakelhöhle.

***TIP:** Falls Ihr die 100 000 Münzen in der Scherbenwüste gefunden habt, könnt Ihr diesmal das bunte Glasfenster öffnen, indem Ihr auf jeder Seite 25 000 Münzen einwerft. Dahinter entdeckt Ihr u.a. die Ahnen-Zauber Regeneration, Plasmawesen, Klingenhagel, Schneesturm, Katalysmus, Schildwall und viele Mana- sowie Ahnensteine.*

Noch einmal sprecht Ihr mit Jakel und sagt ihm den Kampf an. Der Kerl teleportiert Euch daraufhin kurzerhand in einen Teich

INSERENTENVERZEICHNIS

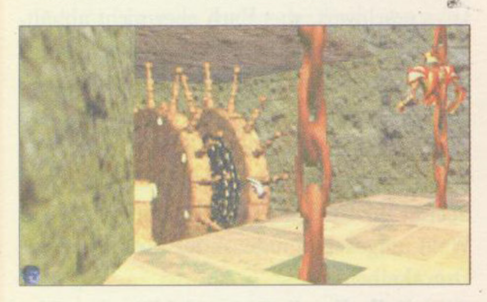


mit gefrorener Oberfläche. Versucht erst gar nicht die Leiter vor Eurer Nase hochzuklettern, sondern dreht Euch gleich um 180 Grad und nehmt das Seil!

Eure letzte Aufgabe besteht nun darin, das Siegel zu finden. Zunächst dürft Ihr mehrere Rißhunde bearbeiten und Euch dem jetzt sehr unangenehmen Jakel stellen. Schützt Euch unbedingt mit „Großschild" und „Magisches Schild". Freut Euch nicht zu früh, wenn Ihr ihn besiegt habt, denn Ihr werdet noch mehrfach dem schwarzen Burschen begegnen!

Das Finale:

Fahrt über die Aufzugsplattformen zuerst weiter nach unten, um die große Mechanik



zu bedienen. Auf Ebene 5 befindet sich ein Portal, durch das ständig neue Rißhunde kommen. Nutzt ausgiebig den Zauber „Gnomenfürst" und setzt jedem Rißhund einen Dämon vor seine Pfoten. Nachdem Ihr ein bißchen an den Rißhunden trainiert habt, versiegelt Ihr das grüne Portal mit der „Rune des Drarakels". Ganz oben werdet Ihr von ein paar Skelettkriegern und Jakel angegriffen. Nachdem Ihr den Schwarzmagier diesmal entgültig besiegen konntet, hinterläßt er endlich das begehrte Siegel, das kurzerhand zum Spiegel teleportiert wird.

Benutzt das Siegel und genießt Euren Erfolg..



Leitfaden

Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste

Nach ihrem umfassenden Leitfaden zu Baldur's Gate (siehe Power Play 6/99 und 7/99) läßt Tanja Völkel gestreßte Rollenspieler auch bei der Erweiterungs-Disc nicht im Stich.

Area 1000 (Ulgoth's Beard)

Aufgabe: Mit Shandalar (1) reden (1/2/2)

Belohnung: Man wird auf eine Insel (Area 1008) teleportiert.

Area 1008 (Insel)

Aufgabe: Höhleneingang betreten (1).

Area 1009 (Höhle)

Aufgabe: Gegen Audris, Marcellus und Beyn (2) kämpfen.

Belohnung: 9800xp und Audris Tagebuch

Aufgabe: Gegen Cuchol (3) kämpfen.

Belohnung: 1800xp.

Aufgabe: Gegen Garan (4) kämpfen.

Belohnung: 2000xp.

Aufgabe: Gegen Tellan (7) kämpfen.

Belohnung: 3000xp.



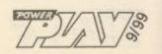
AREA 1000

1 - Shandalar
2 - Wirtshaus mit Hurgan Stoneblade und Galkin
3 - Therella
4 - Mendas
5 - Calahan
6 - Ike
7 - Delsvirftanyon
8 - Haus der Kultisten



AREA 1009

1 - Höhlenausgang zu Area 1008
2 - Audris, Marcellus und Beyn
3 - Cuchol
4 - Garan
5 - Dezkiel
6 - Höhlenausgang zu Area 1008
7 - Tellan





Aufgabe: Gegen Dezkiel (5) kämpfen.
Belohnung: 1800xp, ein Umhang und ein Tagebuch.

Spezial: Geht Ihr mit dem Umhang ins Freie, werdet Ihr nach Ulgoth's Beard zurückteleportiert.
Spezial: Fallen.

Area 1000 (Ulgoth's Beard)

Aufgabe: Shandalar (1) den Umhang und das Tagebuch geben.
Belohnung: 500xp.

Aufgabe: Mendas (4) hat einen Auftrag für uns. Wir sollen im Zählhaus (Area 0300) die Karte von Kapitän Tollar Kieres (1) holen.
Belohnung: siehe bei Area 1000 weiter unten.

Area 0300 (Nordosten von Baldur's Gate)

Aufgabe: Ulf (1) und seine Wachen bekämpfen. Mit Kapitän Tollar Kieres (1) reden (1) und ihm das Gebräu bei De'Tranion (2) holen. Mit De'Tranion (2) reden (2/1/1/1) und die 900 Gold zahlen. Dann das Gebräu zum Kapitän (1) bringen.
Belohnung: Seekarte.

Area 1000 (Ulgoth's Beard)

Aufgabe: Mendas (4) die Karte geben.
Belohnung:2000 Gold und eine Passage zu Baldurian's versunkenem Schiff.

Area 2000 (Insel der Schiffbrüchigen Süd)

Aufgabe: Mit Kaishas Gan (1) reden (1/1/1/1/1/1/3/3/2).
Belohnung: Gespräche mit anderen Bewohnern möglich.

Aufgabe: Mit Maralee (5) reden (1/1/1/2/1) und ihr Baby retten.
Belohnung: Siehe bei Area 2000 weiter unten.

Area 1500 (Insel der Schiffbrüchigen Nord)

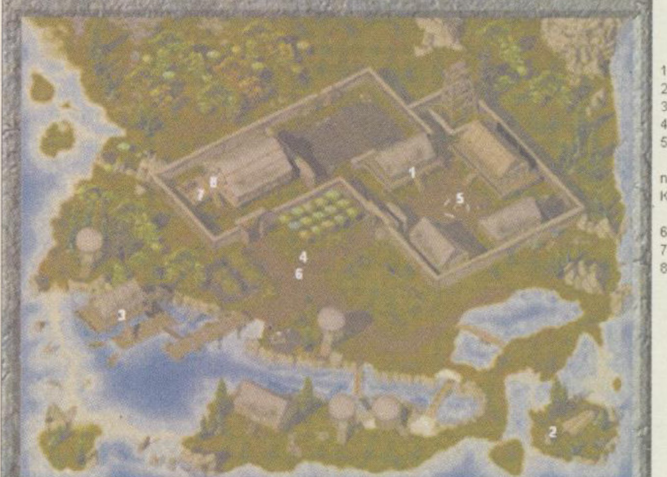
Aufgabe: Mit Palin (1) reden und ihm folgen. Dann gegen ihn und seine Werwölfe kämpfen.
Belohnung: 7400xp.

Aufgabe: Mit Kryla (2) reden, ihr zu Jondal (3) folgen und gegen beide kämpfen.
Belohnung: 2900xp.

Aufgabe: Mit Meym (4) reden und gegen ihn kämpfen.



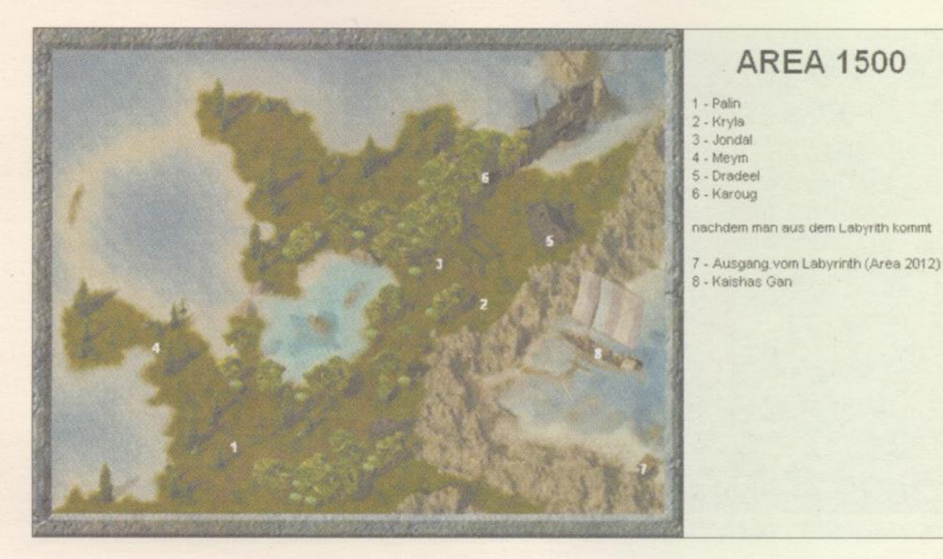
AREA 0300
1 - Ulf und Kapitän Tollar Kieres
2 - De'Tranion



AREA 2000
1 - Kaishas Gan und Tailas
2 - Solianna
3 - Taloun
4 - Jorin
5 - Maralee

nachdem Karoug tot ist und man mit Kaishas Gan geredet hat

6 - Maralee
7 - Dradeel
8 - Geheimgang



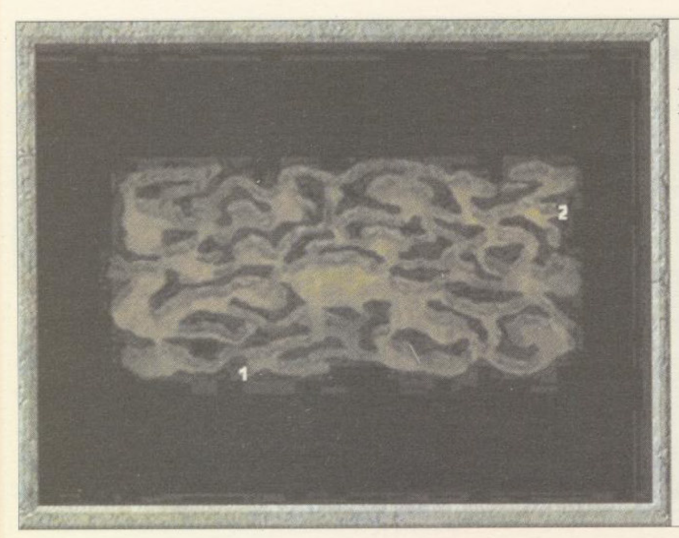
Belohnung: 1400xp.

Aufgabe: Mit Dradeel (5) reden und helfen, das Zauberbuch aus dem Schiffswrack zu holen.
Belohnung: 5000xp.

Spezial: In Dradeel's Haus befindet sich eine gute Waffe.
Spezial: Im Schiffswrack gibt es viele Fallen aber gute Sachen zu finden.

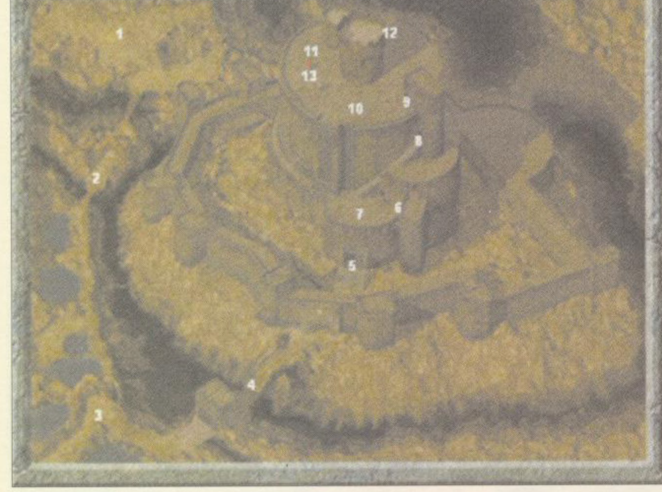
Area 2000 (Insel der Schiffbrüchigen Süd)

Aufgabe: Mit Kaishas Gan (1) reden.



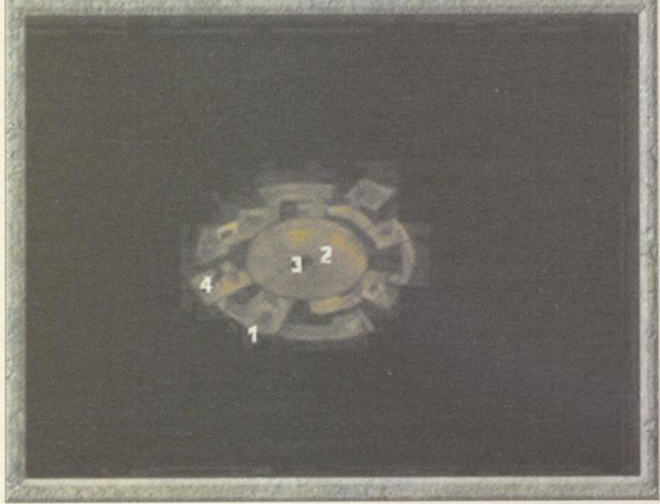
AREA 2012

1 - Eingang vom Geheimgang
2 - Ausgang zu Area 1500



AREA 0500

1 - Erdane
2 - Zwei Schlachtenschreck
3 - Fünf Doppelgänger
4 - Ike
5 - Eingang zu Area 0502
6 - Eingang zu Area 0503
7 - niederer Basilisk
8 - Treppe zu 9
9 - Treppe zu 8
10, 11 und 12 - höherer Basilisk
13 - Steinsäule



AREA 0502

1 - Ausgang zu Area 0500
2 - Todesritter
3 - Treppe hoch (Area 0503) und runter (Area 0501)
4 - Treppe hoch (Area 0503)

Aufgabe: Mit Maralee (6) reden.

Aufgabe: Mit Dradeel (7) reden.

Aufgabe: Zum Geheimgang (8) gehen.

Area 2012 (Labyrinth)

Aufgabe: Zum Ausgang (2) gehen.

Area 1500 (Insel der Schiffbrüchigen Nord)

Aufgabe: Mit Kaishas Gan (8) reden und kämpfen.

Area 1000 (Ulgoth's Beard)

Aufgabe: Mit Mendas (4) reden und gegen ihn kämpfen.

Belohnung: 2620xp.

Aufgabe: Mit Ike (6) reden und ihn als Führer zu Durlag's Tum anheuern.
Belohnung:Kartenposition von Durlag's Turm

Aufgabe: Mit Delsvirftanyon (7) reden und seine Sachen kaufen.
Belohnung: Sachen und eine Zwergenrune.

Gespräche: Calahan (5)

Area 0500 (Durlag's Turm)

Aufgabe: Mit den Schlachtenschrecks (2) kämpfen.
Belohnung: 8000xp.

Aufgabe: Mit den Doppelgängern (3) kämpfen.
Belohnung: 2400xp.

Aufgabe: Zweimal mit Ike (4) reden und ihm folgen.
Belohnung: Führung im Turm.

Gespräche: Erdane (1)

Area 0502 (Durlag's Turm Level 1)

Aufgabe: Mehrere male mit Ike (4) reden und ihm folgen.
Belohnung: Es erscheint ein Todesritter.

Area 0503 (Durlag's Turm Level 2)

Spezial: Fallen.

Area 0504 (Durlag's Turm Level 3)

Aufgabe: Gegen den Geist (3) kämpfen.
Belohnung: 3750xp.

Aufgabe: Falle im Altarraum (5) entschärfen.
Belohnung: Buch (+1 Weisheit permanent).

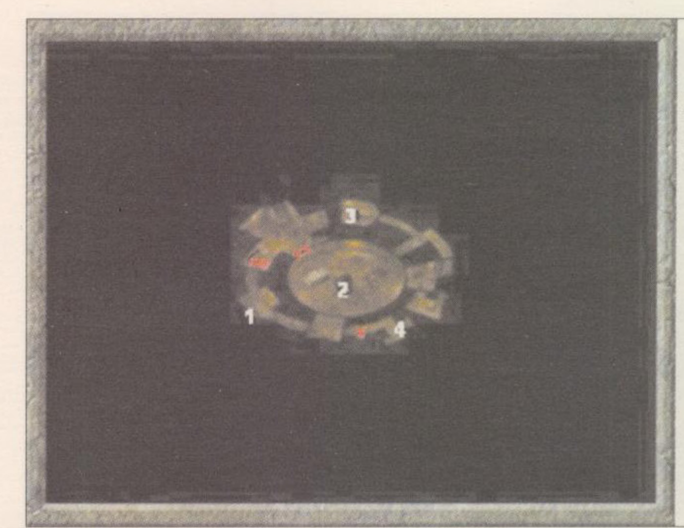
Spezial: Fallen.

Gespräche: Riggilo (4)

Area 0505 (Durlag's Turm Level 4)

Aufgabe: Gegen Kirinhale (3) kämpfen.
Belohnung: 3000xp, Haarlocke und Stabspeer +2.

Variation: Ihr helfen und die Haarlocke an Riggilo geben.
Belohnung: 4000xp.



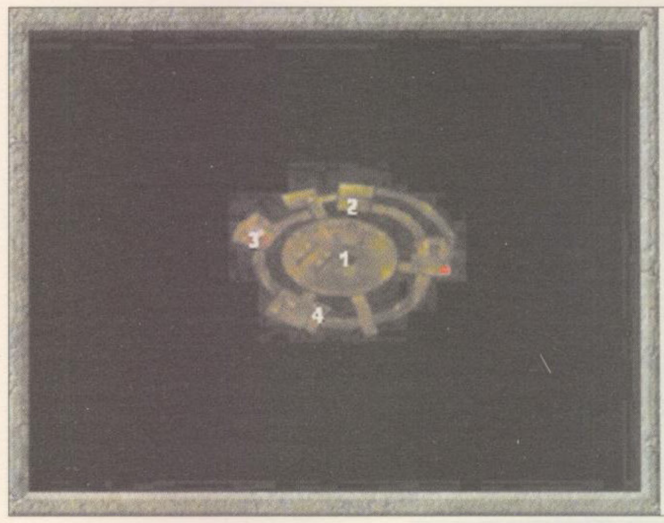
AREA 0503

1 - Treppe runter (Area 0502)
2 - Treppe hoch (Area 0504) und runter (Area 0502)
3 - Treppe hoch (Area 0504)
4 - Treppe raus (Area 0500)



AREA 0504

1 - Treppe runter (Area 0503) und hoch (Area 0505)
2 - Treppe runter (Area 0503) und hoch (Area 0505)
3 - Geist
4 - Riggilo
5 - Altarraum



AREA 0505

1 - Treppe runter (Area 0504)
2 - Treppe runter (Area 0504)
3 - Kirinhale
4 - Schrank

Area 0503 (Durlag's Turm Level 2)

Aufgabe: Treppe nach Draußen (4) nehmen

Area 0500 (Durlag's Turm)

Aufgabe: Geheimversteck in der Steinsäule (13) von der Falle befreien.
Belohnung:Gold, Säurepfeile und ein Krummsäbel +2.

Area 0501 (Durlag's Turm Level 0)

Aufgabe: Mit Bayard (2) reden und ihn nach Dalton fragen.

Area 0511 (Durlag's Dungeon Level -1)

Aufgabe: Schlegelgriff (5) und -kopf (7) beim Amboß (2) reparieren.
Belohnung: Gongschlegel.

Aufgabe: Gongschlegel beim Gong (8) benutzen.
Belohnung: 1. Rätsel gelöst.

Aufgabe: Alle Bücher (14) lesen.
Belohnung: Durlag's Stolz (15) leuchtet. 2. Rätsel gelöst.

Aufgabe: Schlüssel (9) und Edelstein (13) holen.
Belohnung: Kommode (10) kann geöffnet werden.

Aufgabe: Kommode (10) öffnen.
Belohnung: Schalter für die Maschine (12).

Aufgabe: Schalter an Maschine (12) benutzen.
Belohnung: Weinpresse (6) funktioniert.

Aufgabe: Weintrauben (11) mit Weinpresse (6) benutzen.
Belohnung: Flasche Wein. 3. Rätsel gelöst.

Aufgabe: Mit den drei Wächtern (3) reden.
Belohnung: 6000xp, Wächter verschwinden und man kann jetzt mit Wächter (4) reden

Aufgabe: Mit Wächter (4) reden und gegen alle vier Wächter kämpfen.
Belohnung: 14200xp, Ausrüstung und einen Ausgangs-Schlüsselstein Stufe 1.
Spezial: Fallen.

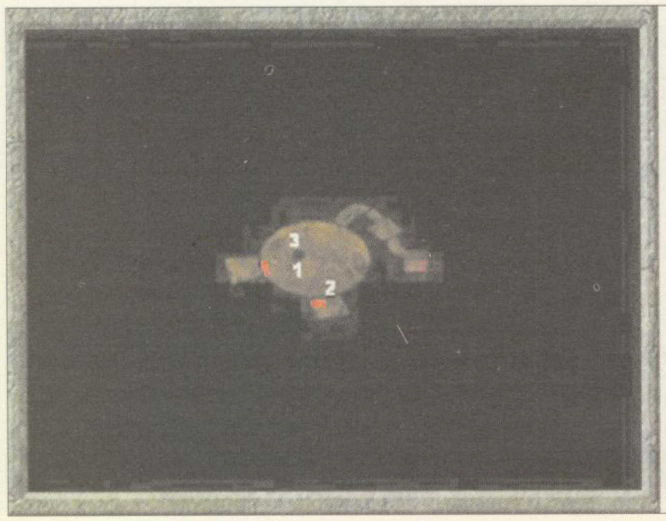
Area 0512 (Durlag's Dungeon Level -2)

Aufgabe: Statue (2) benutzen um Tür (3) zu öffnen.
Belohnung: Dummys sind erreichbar.

Aufgabe: Statue (4) benutzen um Tür (5) zu öffnen.
Belohnung: Kommoden können durchsucht werden.

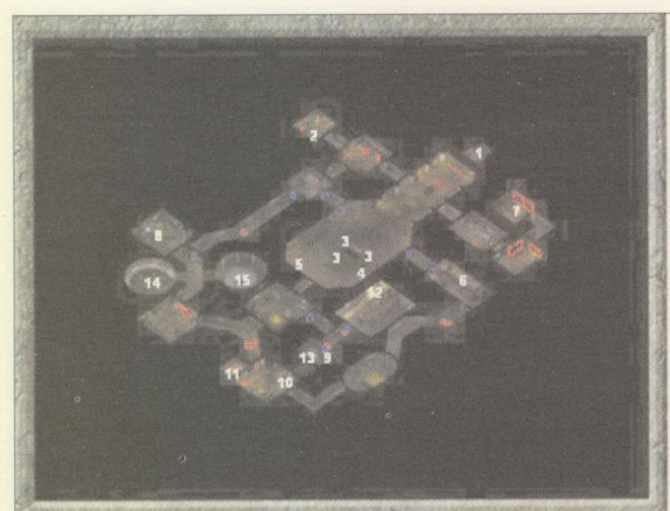
Aufgabe: Kommoden durchsuchen und Schlüsselsteine mitnehmen.
Belohnung: Durlag erscheint und greift an (Doppelgänger).

Aufgabe: Mit den Dummys (6) Türe (7) öffnen.
Belohnung: Helm von Kiel (15) kann geholt werden.



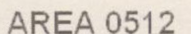
AREA 0501

1 - Treppe hoch (Area 0502)
2 - Bayard
3 - Tür zum Dungeon Level -1



AREA 0511

1 - Ausgang zu Area 0501
2 - Amboß
3 - Wächter
4 - Wächter
5 - Schlegelgriff
6 - Weinpresse
7 - Schlegelkopf
8 - Gong
9 - Schlüssel für Komode
10 - Komode
11 - Trauben
12 - Maschine
13 - Blauer Edelstein
14 - Bücher
15 - Durlag's Stolz



AREA 0512

1 - Treppe hoch zu Area 0511
2 - Statue die Tür 3 öffnet
4 - Statue die Tür 5 öffnet
6 - Drei Dummys
Dummy 1 und 3 öffnen verschiedene Türen (auch 7)
8 - Teleportations-Schlüsselstein
9 - Teleport zu 10
10 - Teleport zu 9
11 - Ausgangs-Schlüsselstein Stufe 2
12 - Truhe
13 - Fuernebol und Kiel der Legionentöter
14 - Schalter für alle Türen
15 - Helm von Kiel
16 - Treppe runter (nicht benutzbar)
17 - Treppe runter zu Area 0513



Aufgabe: Mit Schaltern (14) alle Türen öffnen.

Aufgabe: Mit Teleportier-Schlüsselstein (8) den Teleporter (9) aktivieren.
Belohnung: Teleportieren nach 10 ist möglich.
Aufgabe: Statue (11) durchsuchen.
Belohnung: Ausgangs-Schlüsselstein Stufe 2.
Aufgabe: Truhe (12) plündern und gegen die Zwergenwachen kämpfen.
Belohnung: 8000xp und Ausrüstung.

Aufgabe: Fuernebol und Kiel (13) töten.
Belohnung: 16000xp und in der Wand ist ein Versteck mit Zaubersprüchen.
Spezial: Fallen.

Area 0513 (Durlag's Dungeon Level -3)

Aufgabe: Statue (4) untersuchen.
Belohnung: magische Axt.

Aufgabe: Räume (5-8) von den Monstern säubern.
Belohnung: Man wird zum Schachspiel (Area 0506) teleportiert.

Spezial: Fallen.

Area 0506 (Durlag's Dungeon Schachbrett)

Aufgabe: Den gegnerischen König besiegen.
Belohnung: Ausgang zu Area 0514.

Area 0514 (Durlag's Dungeon Level -4)

Aufgabe: Mit Durlag (2) reden.

Aufgabe: Mit dem Steinernen Golem (3) reden.

Mögliche Antworten sind: Mutter = Islanne
Jüngster Sohn = Fuernebol
2. Name von Durlag = Trolltöter
2. Name von Bolhur = Donneraxt
Belohnung:Man wird in eine Arena teleportiert.

Aufgabe: In der Arena mit dem rechten oberen Golem sprechen und mit 3 antworten.
Belohnung: Erster Teil gelöst und zurückteleportiert zu 1.

Aufgabe: Den Knochen-Schlüsselstein (6) holen und in den Schlitz der Maschine (4) stecken.
Belohnung: Schlüsselfallen werden deaktiviert.

Aufgabe: Den Teleporter (5) benutzen.
Belohnung: Man wird in eine Arena teleportiert.

Aufgabe: In der Arena mit dem rechten oberen Golem sprechen und mit 1 antworten.
Belohnung: Zweiter Teil gelöst und zurückteleportiert zu 1.

Aufgabe: Mit Grael (7) kämpfen.
Belohnung: Kompaß-Schlüsselstein.

Aufgabe: Gesicherte Tür (11) mit dem Kompaß-Schlüsselstein öffnen.
Belohnung: Weg zu Teleporter (12).

Aufgabe: Teleporter (12) benutzen.
Belohnung: Man wird in eine Arena teleportiert.

Aufgabe: In der Arena mit dem rechten oberen Golem sprechen und mit 3 antworten.
Belohnung: Dritter Teil gelöst und zurückteleportiert zu 1.

Aufgabe: Mit Durlag (2) reden.
Belohnung: Geheimtür (13) öffnet sich.

Gespräche: Clair De'Lain (10)

Spezial: Fallen.

Area 0516 (Durlag's Dungeon Level -5)

Aufgabe: Den Todesritter (1) besiegen.
Belohnung: 15000xp, Schild und den Dolch des Seelendiebs.

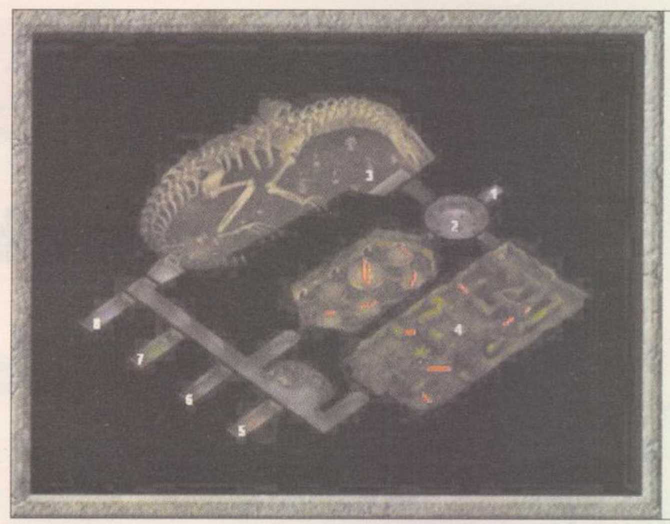
Aufgabe: Den Spiegel (2) zerstören.

Aufgabe: Mit Dalton (3) reden.

Area 0514 (Durlag's Dungeon Level -4)

Aufgabe: Mit Clair De'Lain (10) reden.

Aufgabe: Mit Islanne (8) reden.



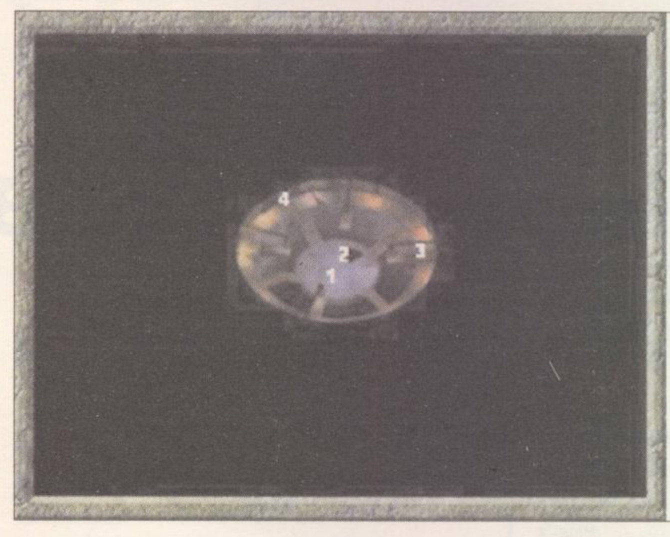
AREA 0513

1 - Treppe rauf zu Area 0512
2 - Feuerkreis
3 - Skelett
4 - Statue
5 - Feuer
6 - Elektrzität
7 - Säure
8 - Eis



AREA 0514

1 - Treppe hoch zu Area 0513
2 - Durlag Trolltöter
3 - Steinerner Golem
4 - Maschine
5 - Teleport
6 - Knochen-Schlusselstein
7 - Grael
8 - Islanne
9 - Treppe runter zu Area 0516
10 - Clair De'Lain
11 - Gesicherte Tür
12 - Teleport
13 - Geheimtür



AREA 0516

1 - Todesritter
2 - Spiegel
3 - Dalton
4 - Ausgang zu Area 0514



Belohnung: In die Wildnis telepotiert.

Area 1000 (Ulgoth's Beard)

Aufgabe: Nachdem der Dolch gestohlen wurde, wird das Haus der Kultisten (8) untersucht. Im Keller wird gerade der Dämon beschwört, gegen den Ihr dann kämpfen müßt.

Belohnung: 16000xp.

Aufgabe: Mit Therella (3) reden.
Belohnung: 300 Gold.

Gespräche: Hurgan Stoneblade (2).

Tanja Völkel

Listen to

Lautsprechersysteme

Wenn aus Lautsprecherboxen Soundsysteme werden, dann wandert der PC sicher bald vom öden Arbeitsraum in das stereofone Wohnzimmer. Doch können die aktuellen Systeme aus Computerland der Sitzecken-High Fidelity überhaupt schon die Stimmgabel reichen?

Aus den zierlichen Quäkboxen der multimedialen Pionierzeit sind mittlerweile schuhkartongroße Stand-Lautsprecher erwachsen, die nicht selten von fetten Baßwürfeln untermauert werden. Da aber die Subwoofer ihren „Bumms" vor allem den Untermietern ins Ohr drücken, bauen findige Zeitgenossen bereits die Soundtechnik des Kinos im Miniaturformat nach: Satellitenboxen für jede Ecke des Raumes, eine Monitorbox für den direkten Schalldruck von vorn und möglichst noch digitale Signalprozessoren (DSP), die elektronisch Klangbilder à la Carnegie Hall, Blues Bar oder Tonstudio zaubern. Okay, bis zur ernsthaften Gefährdung von edlen HiFi-Türmen werden realistisch noch einige Gerätegenerationen ins Land ziehen, aber der Trend ist unverkennbar. Wir haben deshalb eine Reihe von aktuellen Systemen getestet – von der 2-Boxen-Einsteigerklasse bis zu Surround- und DSP-Anlagen.

Das Testverfahren

Da alle Lautsprecher, die wir im Test hatten, sich mit HiFi-Eigenschaften brüsten, werden sie daran auch gemessen. Im wesentlichen zählt der subjektive Hörtest, wobei wir „saubere" Solo-Aufnahmen diverser Instrumente hinzugezogen haben. Schließlich gibt ein Kontrabaß einen guten Aufschluß über die Mitten-Tiefenauflösung, eine Gitarre für die räumliche Abbildung und ein Bösendorfer Imperial Flügel für die Impulsfestigkeit. Da fast alle Lautsprecher extreme Watt-Angaben machen – die höchst optimistische „**P**eak **M**aximum **P**ower **O**utput"-Angabe – haben wir ihnen mit Charly Antolinis legendärem Boxenkiller „Knock Out" auf den Zahn gefühlt. Heraus kamen wesentlich realistischere „Höreindrücke". Als Hörreferenz diente uns eine Quadral Titan, angetrieben von einem Mark Levision Verstärker. Sicher, gemessen an diesem HiFi-Highend-System müßten wir alle Computer-Boxen höchstens mit „naja" oder „geht so" bewerten. Aber für die Benotung spielen ja auch der Preis, das vorgesehene Einsatzgebiet und der Spielesound am PC eine große Rolle. Ein weiterer Praxis-Aspekt: die Abschirmung. Verzerrte sich das Monitorbild neben den Boxen, gab es eine leichte Abwertung. Gleiches galt bei mangelndem Komfort, also bei zu kurzen Kabeln, schlecht erreichbaren Knöpfen, Bedienelementen am Subwoofer oder auf Gehäuserückseiten. *Klaus Achatz/rm*

Wavemaster 180 Boombastic

PP-WERTUNG

71%

Name: ...Wavemaster 180 Boombastic
Typ: .....Satelliten-System mit Subwoofer
Hersteller: ....Melchers
Gehäuse: ....Plastik
Leistung: ....k.A., Zimmerlautstärke
Sonstiges: ....3D Surround
Montage: .....mittelschwer, Kabel haben ....teilweise keine Stecker
Preis: ....79 DM
Plus: ....hörbarer Bassbereich vorhanden
Minus: ....dumpfer Klang, schlechte ....Bedienung, zu kurze Kabel

Mittlere Verarbeitungsqualität, ein zu leichtes und kaum resonanzarmes Gehäuse fallen auf den ersten Blick auf. Klanglich gibt das Boombastic-System aber deutlich mehr her als das Vampire aus gleichem Hause. Dies verdanken wir vor allem der Trennung von Hochtoneinheiten (Satelliten) und dem Baßlautsprecher. Da der Subwoofer aber nicht nur im Baßbereich arbeitet, sondern auch im unteren Mitteltonbereich, leidet der Stereoeindruck hörbar.
Die Bedienelemte sitzen auf dem Subwoofer, was häusliche Turnübungen fördert. Die Kontrabaßwiedergabe führt zum sofortigen Übersteuern der Satelliten bei Zimmerlautstärke. Gitarren hören sich dumpf an, und der Flügel katastrophal. Fürs Spielen am PC reicht es aber gerade noch, auch wenn sich manche Monster anhören, als ob sie durch dicke Vorhänge vom Spieler getrennt wären.



the Music

mit und ohne Subwoofer

Wavemaster 160 Vampire

Das Vampiresystem trägt seinen Namen zu recht, denn es läßt einem buchstäblich das Blut in den Adern gefrieren. Nun sind 3,7 Watt nicht gerade viel Ausgangsleistung, aber muß deshalb ein Kontrabaß blechern klingen und ein Klavier klirren? Candy Dulfers Saxophon muß gegen einen Rauschteppich ankämpfen, und Antolinis „Knock Out" klingt lächerlich. Und das bei versprochenen zwei mal 160 Watt P.M.P.O.?

Nun gut, in der HiFi-Ecke haben diese günstigen Einsteigerboxen sicher nichts verloren. Wie sieht es nun bei den Computerspielen aus? Leider auch nicht großartig, denn ein Predator klingt hier nicht annähernd so furchteinflößend wie gewünscht. Die zuschaltbare 3D-Funktion ist ein nettes Gimmick, bewirkt aber bei der vorhandenen



Soundqualität nicht viel. Ergo bleibt als bestes Argument der mit 50 Mark blutsauger-untypische Kaufpreis des Vampire 160.

PP-WERTUNG 67%

Name:	Wavemaster Vampire 160
Typ:	1-Wege-Boxen
Hersteller:	Melchers
Gehäuse:	Plastik
Leistung:	3,7 Watt, erreicht mit Mühe Zimmerlautstärke
Sonstiges:	3D Surround
Montage:	mittelschwer, Buchsen nicht beschriftet
Preis:	50 DM
Plus:	klingt besser als der PC Lautsprecher, günstig
Minus:	rauscht, bescheidene Soundqualität, unkomfortable Bedienung, zu kurze Kabel

Laptec APX-4620

Im fernen Amerika dominiert Laptec den Markt für PC-Boxen. Beim APX-4620-System fällt uns gleich angenehm auf, daß die marktschreierische P.M.P.O.-Leistungsangabe fehlt. Und es geht angenehm weiter: Der Aufbau gestaltet sich sehr unkompliziert, alle Stecker und Buchsen sind farblich codiert. Der Subwoofer steckt in einem stabilen Gehäuse, welches aber aus optischen Gründen mit einer Plastikblende versehen wurde, die zu Vibrationen neigt.

Die Satellitensysteme sind wie üblich nur in Plastikschachteln verpackt. Im Tieftonbereich macht das APX eine sehr gute Figur: Kontrabaß und große Schlagzeuge werden gut vermittelt. Charly Antolinis Drumsolo hört sich auf diesem System am besten an – verglichen mit den anderen Testkandidaten. Der Laptec-Subwoofer ist eine Klasse für sich! Leider erreichen die Satellitenboxen und ihre Verstärker nicht dieses hohe Niveau. Beim Gitarrensound neigen sie zum Übersteuern, und der Imperial Flügel verzerrt schon bei niedriger Lautstärke. Was

POWER PLAY KAUFTIP



dem APX-System abgeht, wären die genialen Satelliten des Terratec Subsession. Aber immerhin sind die Laptec-Satelliten gut abgeschirmt, da sie sich auch am Monitor montieren lassen. Spielesound am PC kommt beim APX-4620 deutlich besser rüber als feine Musik. Allerdings bringt hier der 3D-Modus kaum einen hörbaren Genuß. Für knapp 300 Mark bieten die Amerikaner also den besten Subwoofer, schwache Satelliten und eine ordentliche PC-Soundkulisse.

PP-WERTUNG 82%

Name:	APX - 4620
Typ:	Satellitensystem mit Subwoofer
Hersteller:	Laptec
Gehäuse:	Plastik, Holz
Leistung:	70 Watt, gute Zimmerlautstärke
Sonstiges:	3D-Surround, integrierte Verstärker
Montage:	sehr einfach
Preis:	299 DM
Plus:	guter Bassbereich, sehr gut bedienbar
Minus:	schlechter Mitten u. Hochtonbereich

Wavemaster 300 Promotion

PP-WERTUNG

75%

Name:	Wavemaster 300 Promotion
Typ:	2 Wege-Boxen
Hersteller:	Melchers
Gehäuse:	Plastik
Leistung:	20 Watt, Zimmerlautstärke
Sonstiges:	DSP, 3D-Surround
Montage:	sehr einfach
Preis:	79 DM
Plus:	spürbarer Baßbereich
Minus:	rauschender DSP, schlechte Abschirmung, zu kurze Kabel

Das 2-Wege-Lautsprechersystem von Melchers dringt klanglich deutlich mehr durch, als die Boombastic Hochtöner-Subwoofer-Kombination aus gleichem Hause. Zwar haben alle Instrumente kein Volumen und der Kontrabaß klingt irgendwie nach Säge, aber der Flügel hört sich endlich nach Klavier an. Die rechte Freude kommt aber dennoch nicht auf, da Antolini scheinbar auf einer Kinderblechtrommel herumschlägt. Am PC dagegen schleicht der Predator nun akkustisch annehmbar um die Ecke. Also würde das Promotion-System in der Computerecke gut aufgehoben sein, wäre da nicht die mangelhafte Abschirmung, die ältere Monitormodelle zum deutlichen Flimmern verleitet. Da hilft nur Abstand halten. Der „rauschende“ 3D-Soundeffekt dürfte eher aus



Marketinggründen installiert worden sein. Immerhin werden nur knapp 80 Mark für dieses passable System verlangt.

Boeder Mastersound

PP-WERTUNG

78%

Name:	Mastersound
Typ:	2 Wege-Boxen
Hersteller:	Boeder
Gehäuse:	Plastik, Holz (Subwoofer)
Leistung:	34 Watt, Zimmerlautstärke
Sonstiges:	3D-Surround
Montage:	sehr einfach
Preis:	189,95 DM
Plus:	brauchbarer Baßbereich
Minus:	tonal unausgewogen, zu kurze Kabel

Dank eines stabilen Subwoofer-Gehäuses wirkt der Baß des Mastersound-Systems einigermaßen straff. Die verwendete Baßreflexlösung weicht ihn zwar wieder etwas auf, doch dieser Effekt wird durch die erreichte Tiefe mehr als aufgewogen. Der unspektakuläre 3D-Modus verbessert den subjektiven Höreindruck deutlich.

Die Mastersound-Satelliten-Boxen hinken leider der Qualität des Woofers hinterher. Wer also Musik hören wollte, wird leicht mit undeutlichen Kontrabässen und übersteuernden Klaviersoli konfrontiert – ein Ergebnis der schwachen Mitten- und Obertonbereiche. Antolinis Drum-Eskapaden profitieren vom starken Baß. Eine wesentlich bessere Figur macht das Boeder-System am PC.



Philips MMS 320

PP-WERTUNG

84%

Name:	MMS 320
Typ:	2-Wege-System mit Subwoofer
Hersteller:	Philips
Gehäuse:	Plastik
Leistung:	50 Watt, mittlere Zimmerlautstärke
Sonstiges:	3D-Surround, Fernbedienung
Montage:	sehr einfach
Preis:	199 DM
Plus:	tonal ausgewogen, gut bedienbar
Minus:	zu kurze Kabel

Das MMS 320 wirkt sehr ausgewogen. Leider tendiert der Subwoofer zum Übersteuern, Kontrabässe bringen ihn fast zum Hüpfen. Als PC-Soundsystem klingt der Flügel überraschend annehmbar, die Gitarre eher detailarm. Candy Dulfer vermittelt mit dem MMS 320 endlich Musik, wenn auch nicht ihre Klasse hörbar wird. Antolini muß nicht mehr auf ein Kinder-Schlagzeug einhauen. Ein Quercheck zur Titan-HiFi-Anlage zeigt aber, was noch nicht hörbar wird: Das Schwirren der Felle (Schlagzeug) wie auch Candys Anblasgeräusche des Saxophons haben keine Chance auf Reproduktion. Das MMS 320 macht nicht nur im Musikzimmer eine bessere Figur als seine Artgenossen, auch am PC vermittelt es eine Geräuschkulisse, die dem Marine-Soldaten verdeutlicht, daß er eingekreist wurde.

POWER PLAY KAUFTIP



Terratec SubSession

Das SubSession-System von Terratec (in Kooperation mit Videologic entwickelt) macht schon beim Auspacken Spaß: Stabile Gehäuse mit rauhen Oberflächen erinnern an englische HiFi-Fabrikate. Die Montage fordert heraus, da Kabel und Buchsen nicht ideal gekennzeichnet sind. Als Subwoofer liefert Terratec eher eine universale Baßreflexbox, die einen zwar tiefen, aber matschigen Baß erzeugt und dank miserabler Weichenauslegung viel zu gut zu orten ist. Begleitet wird er von guten Höhen- und Mitten-Satelliten, die bei feiner Musik fast HiFi-Niveau erreichen. Die Kombination aus den Systemen von Terratec und Laptec ergäbe das Non-



Plus-Ultra im PC-Bereich. So bleiben aber auf beiden Seiten Kompromisse – mit dem Unterschied, daß Terratec mehr Geld will.

PP-WERTUNG

80%

Name: ....SubSession
Typ: ......Satellitensystem mit Subwoofer
Hersteller: ....Terratec
Gehäuse: ....MDF-Preß-Span
Leistung: 100 Watt, über Zimmerlautstärke
Sonstiges: .....3D-Surround, getrennter ....Verstärker
Montage: ....mittelschwer
Preis: ....888 DM
Plus: ......gute Mitten u. Hochtonbereich, ...sehr gut bedienbar
Minus: ....schlechter Baßbereich

VideoLogic Digitheatre

Der Aufbau des Digitheatre muß gut geplant sein, denn vier Seitenlautsprecher, ein Center und ein Subwoofer wollen den Raum beherrschen. Soweit die Theorie. In der Praxis reichen die 60 Watt des integrierten Verstärkers nur für Zimmerlautstärke.

Über die Fernbedienung läßt sich der Surrounddecoder bequem steuern. Gewiß macht dieser Sound viel mehr her als der normale Fensehton. Und genau dafür hat Videologic das System vorgesehen, denn im Verbund mit DVD-Player (und idealerweise einer MPEG-2-Karte) kommt fast Kinofeeling auf – bis auf die Lautstärke. Naja, die Qualität kann und soll natürlich nicht die HiFi-Anlage ersetzen. Musik klingt etwas dumpf und ohne Dyna-



mik. Der etwas kraftlose Subwoofer läßt sich viel zu gut orten. Doch den heimischen Filmabend und auch Actionspiele mit AC-3-Support bereichert das teure Digitheatre.

PP-WERTUNG

83%

Name: ....Digitheatre
Typ: ....6 Kanal Surround-System
Hersteller: ....VideoLogic
Gehäuse: ....Plastik
Leistung: ....62,5 Watt, Zimmerlautstärke
Sonstiges: ....Dolby Pro-Logic / AC-3
Montage: ....mittelschwer
Preis: ....699 DM
Plus: ....Komplettlösung für analogen ....und digitalen Surround Sound
Minus: ....dumpfer Klang, resonanz- ....freudiger Aufbau, Woofer ortbar

Logitec Soundman X2

Der Logitec Soundman X2 gehört zur Spezies der Blender: Hübsch anzusehende, sauber verarbeitete, stabile Gehäuse und ein 40-Watt-Verstärker hinterlassen zunächst einen guten ersten Eindruck. Doch eigentlich handelt es sich nicht um Laut-, sondern eher um Leisesprecher – nur bei niedriger Lautstärke treten keine Verzerrungen des Musiksignals auf. So werden die ersten Takte unserer Testmusik relativ sauber reproduziert. Geht es dann aber zur Sache, klingt alles angestrengt, ohne Volumen und kratzig. Man hört förmlich, wie sich die armen Kalotten vergeblich bemühen, den Musiksignalen zu folgen. Unglücklicherweise machen entweder die Satelliten oder der Woofer im Gegentakt schlapp. Es reicht nicht einmal für eine zünftige Geräuschkulisse beim



Predator oder andern PC-Spielen – entweder scheppert´s. oder es ist zu leise. Der Soundman X2 empfiehlt sich für Freunde der leisen Töne oder Zeitgenossen mit besonders empfindlichen und streitlustigen Nachbarn.

PP-WERTUNG

77%

Name: ....Soundman X2
Typ: ......Satellitensystem mit Subwoofer
Hersteller: ....Logitech
Gehäuse: ....Plastik
Leistung: ....40 Watt, knapp Zimmerlautstärke
Sonstiges: ....–
Montage: ....leicht
Preis: ....199 DM
Plus: .lange Zuleitungen, hübsches Design
Nachteil: ....klarer Klang nur bei niedriger Lautstärke



Diablo 2:

Tiefe Dungeons, mächtige Monster und zahlreiche unangenehme Überraschungen warten kurz vor Weihnachten auf die Diablo-Fans. Unsere ersten Kämpfe beweisen: Es wird teuflisch heiß werden!



Homeworld

Unsere Riesenflotte lauert in Schleichfahrt auf Beute, um sich dann in gigantische 3D-Raumschlachten zu stürzen. So habt Ihr Echtzeit und 3D noch niemals gesehen. Kosmisch cool!



Shadowman

Mit Voodoo-Power geht´s ab in das Land der Toten. Euch erwartet ein gruseliges Action-Abenteuer mit Gänsehaut-Garantie. Schweißbäder trotz Schatten!



C & C: Tiberian Sun

Endlich: Command&Conquer kehrt zurück. Diesmal mit Licht- und Schatteneffekten und Voxel-Engine. Unser Test in der nächsten Ausgabe verrät, ob die Sonne an der Front aufgeht!



System Shock 2

Das Actionrollenspiel im Shooter-Look! Allein in einem menschenleeren Raumschiff – nun, nicht wirklich allein... Eine schockierende Reisegesellschaft (dank „Dark Project"-Engine) wird Euch das Blut in den Adern gefrieren!

Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „LMK", „Drakan", „Ultima IX", „Starfleet Command", „Shadow Company", „Gorky 17", „Warhammer 40.000: Rites of War", „Unter schwarzer Flagge", „Armored Fist 3", „Deus Ex", „Battlezone 2", „Opposing Forces", „Seven Kingdoms 2"...



erscheint am **13. September**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Joe Nettelbeck (jn),
Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe (CIS): Michael Vondung

Redaktionsassistenz: Katharina Brieden (1251)

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)
Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellung: Brigitte Feigl (1447)

Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

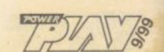
Anfragen an Brigitte Feigl Tel.: 08121/95-1447, Fax: 08121/95-1685

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Machen Sie Ihr Wissen zu Geld:
Als 1&1 ProfiSeller!



Sie werden oft um Rat gefragt, wenn sich jemand zum Beispiel für einen Internet-Zugang interessiert oder sich ein neues Handy kaufen will? Und Sie wissen auf diese Fragen oft die richtige Antwort? Dann machen Sie doch ab sofort einfach Ihr Know-how zu Geld. Werden Sie 1&1 ProfiSeller!

Die Idee ist ganz einfach: Sie empfehlen und vermitteln hochwertige, günstige Marken-Produkte aus der breiten 1&1 Angebots-Palette an Freunde, Verwandte oder Bekannte. Und 1&1 honoriert Ihr Engagement mit **attraktiven Provisionen, exklusiven ProfiSeller-Angeboten, brandaktuellen Vorführmodellen und tollen Gewinnspielen!**

M7136



Dabei gehen Sie absolut kein Risiko ein, denn Sie können die Kooperation jederzeit beenden. Sie sind nicht gebunden. Es gibt keine Mindestumsätze und kein Kleingedrucktes!

Interessiert? Weitere Infos und Ihre Sofort-Anmeldung als 1&1 ProfiSeller finden Sie im Internet. Sollten Sie noch Fragen haben, schicken Sie bitte eine E-Mail: **profiseller@online.de**

Oder rufen Sie uns an: **0 26 02/96-33 11**

Die tolle 1&1 Produktpalette:



- T-Online Anschlüsse und Hardware



- ISDN-Anschlüsse und Hardware



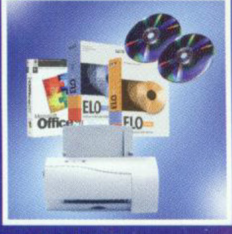
- Internet-Dienste



- Handys und D2-Mobilfunkanschlüsse



- PCs



- Hardware und Software

Weitere Infos und Anmeldung unter:

www.profiseller.de



1&1 Telekommunikation GmbH
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur